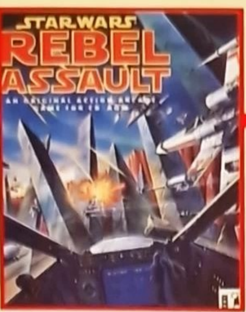

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año III • Nº 28
La única revista especializada en juegos para PC
RISE OF THE ROBOTS
MUSCULOS DE ACERO
Demo jugable de
DAWN PATROL
DOOM II
EL REGRESO MAS ESPERADO
Y ADEMAS:
BLUE FORCE
STAR CRUSADER
SYSTEM SHOCK
WING COMMANDER ARMADA
BLUE FORCE
UNDER A KILLING MOON
MP MULTIPRESS
8 414090 201261 00028

SUPER VENTAS

NACION

FIFA SOCCER: 5.190



REBELD ASSAULT: 8.795



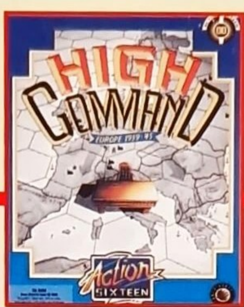
HARPOON I CD :3.000



TIE FIGHTER: 6.930



1942 PACIFIC AIR WAR: 7.190



HIGH COMMAND CD: 3.000



UNDER A KILLING MOOM: 8.900



MEGAFORTRESS CD: 3.000

1942	7.190
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGON)	7.190
ALONE IN THE DARK 2	7.190
BIO FORCE	7.890
BENEATH A STEEL	6.190
CANNON FOLDER	5.390
CAMPAIGN II	8.095
DUNGEON HACK	7.190
DARK LEGIONS	6.190
DAY OF TENTACLE	6.995
DELTA V	7.190
DETROIT	4.095
DUNGEON HACK	7.190
FIELDS OF GLORY	5.945
FIFA SOCCER	5.190
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTON	8.095
F-15 III	8.490
F-14 FLEET DEFENDER	7.190
GREAT NAVAL BATTLES II G	7.190
HAND OF FATE	6.790
HEXX (ROL)	6.090
IGOR (AV.GRAFICA)	6.090
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
INDICAR RACCING (ESCENARIOS)	4.990
KGB	5.000
LANDS OF LORE	6.495
LAURA BOW AMON RA	5.985
LITIL DIVIL	4.455
LOST VIKING	3.500
MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945
MIGHT & MIGHT V	5.890
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390

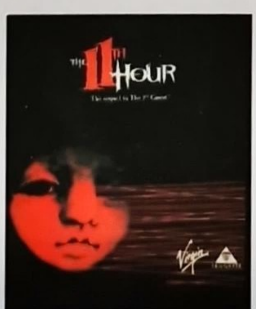
IMPORTACION

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

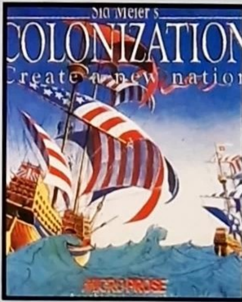
ACES OF THE DEEP	8.195
ADVANCER CIVILITATION (AVALON HILL)	9.190
BATTLE ISLE II	8.195
BATTLE ISLE II CD ROM	9.190
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
DOOM II	8195
CONFLICT KOREA	6.295
COLONITATION	7.890
FRONT PAGE SPORT BEISBOL	7.890
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890
GETTYSBURG (WARGAME)	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1 (WARGAME)	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HARPOON II	7.890
HANNIBAL (WARGAME)	7.890
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBY)	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE ELDER SCROLLS (ARENA	7.890
THE HORDE CD	8195
UNDER A KILLING MOON	8195
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRYGSBY)	7.890
WALLS OF ROME(WARGAME) CD ROM	3.000
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO



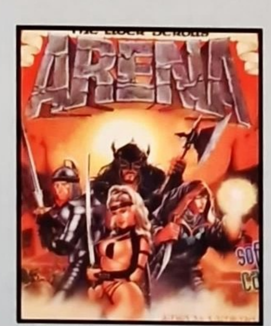
DOOM II CD: 8.900
DOOM II 3 1/2: 7.190



11th HOUR: 10.900



COLONIZATION: 6.190



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

OFERTA DEL MES



CD ROM MITSUMI: 20.000

ALES

RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
PLANET FOTBALL	4.990
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGON)	8.090
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
REUNION	6.295
ROBINSON CRUSOE REQUIEM	4.995
SAM AND MAX	6.930
SEA WOLF	7.190
SIM CITY 2000	7.190
SIM CITY 2000 ESCENARIOS	2.890
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	3.720
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRA	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TFX	7.030
TORNADO	7.195
THEME PARK	6.290
TIE FIGTHER	6.930
UFO	6.295
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WING COMANDER ARMADA	4.495
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970
WOLD CUP USA 94	5.390

EDUCATIVOS

FORMAS	2.590
COLORES	2.590
PINCEL MAGICO	2.590
PUZZLES	2.590

C.D. ROM

NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
11 TH HOUR	11.500
AEGIS GUARDIAN ON THE FLEET	9.890
BENEATH A STEEL CD ROM	7.190
CENTRAL INTELIGENT	8.900
COMANCHE+MISSION	11.691
DOOM II CD	8.900
DAY OF TENTACLE	8.795
DARK LEGIONS CD ROM	6.190
HABLEMOS INGLES NIVEL 1	6.500
HAND OF FATE CD	7.190
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
HABLEMOS INGLES NIVEL 2	7.500
INCA 2 CD	8.190
LANDS OF LORE CD ROM	8.900
LABETINH OF TIME	8.795
LAURA BOW AMON RA CD ROM	11.200
LITIL DIVIL CD ROM	6.930
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
OUTPOST (SIERRA)	8.795
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SEA WOLF CD ROM	7.190
SAM AND MAX CD ROM	6.930
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPE	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
THEME PARK CD ROM	7.290
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
UFO CD ROM	6.295
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40 CON PROCESADOR	9,900
386 DX 40 CON PROCESADOR	11,900
486 DLC 40 128 CON PROCES.	29,770
486 DX2 256KB 3 V.L.B	15,470
486 DX4 PCI 2 V.L.B	20,670

C.P.U.

486 DX 33 INTEL	33,670
486 DXII 50 AMD	32,370
486 DXII 66 AMD	38,870
486 DXII 66 INTEL	43,550
PENTIUM 60 INTEL	77,870
PENTIUM 90 INTEL	168,870

TARJETA VIDEO

VGA 1MB	10,100
VGA 1MB 16MILL.	11,600
VGA CIRRUS VESA 1MB	15,470

DISCOS DUROS

210 MB	28,500
270 MB	29,800
420 MB	35,750

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2,100
MOUSE 3 BOTONES	1,000

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI DOUBLE SPEED	20,000
CD SONY DOUBLE SPEED	24,600
ALTAVOCES MASTER BOOMER	15,000
SOUND GALAXITY PRO EXTRA STEREO	12,900
SOUND GALAXITY PRO 16 BITS STEREO	16,790

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	31,100
MONITOR COLOR SVGA 17"	109,000
TECLADO EXPANDIDO	2,200
CAJA MINITORRE	7,150
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	6,500
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	23,300
DISK DRIVE 3 1/2 1,44MB	5,900
MULTI I/O	1,900
MULTI I/O VESA LOCAL BUS	2,900
MULTI I/O CACHE VESA L. BUS	21,000
DISKETTES 3 1/2 (CAJA 10)	1,150

StoreGames

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES INCLUSO EN REBAJAS

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!

Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



TU TIENDA

CLAUDIO COELLO,128 / 28006 MADRID
(CASI ESQUINA MARIA DE MOLINA)

**ABIERTO DE LUNES A VIERNES 10:00 A 20:00 HS.
Y LOS SABADOS Y DOMINGOS 11:00 A 14:00 HS.**

**PEDIDOS A:
TELEFONO Y FAX:
(91) 562 18 82**

POR CORREO TODA ESPAÑA, ENTREGA EN DOMICILIO:
-1 JUEGO 450 PTS.
-CADA JUEGO DE MÁS 150 PTS. DE SUPLEMENTO

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA

Y también:

UNA AVALANCHA DE NOVEDADES

Siempre comentamos que después de una gan feria, como ha sido el ECTS de este año, salen muchísimas novedades y este mes lo podéis ver con vuestros propios ojos.
El gran número de títulos que salen al mercado es sorprendente y los que están en la sección de previews no se quedan atrás. Por todo ello, este mes nos hemos visto obligados a aumentar el número de páginas de la revista, porque queremos que estés al día de las mejores novedades del mercado.
La gran sopresa de este mes la forman nuestros cuatro títulos estrella: Rise of the Robots, Doom II, Dawn Patrol y Under a Killing Moon.
Rise of the Robots es un juego de lucha entre robots. La humanidad corre un gran peligro porque un superordenador a tomado conciencia de su existencia y pretende dominar el mundo. En un intento deseperado de acabar con el ordenador se envía un robot de lucha.
Doom II es la tan deseada segunda parte del arcade 3D Doom, que tanta fama ha ganado en el mundo del videojuego. Doom II incorpora: 32 nuevos niveles (dos de ellos son secretos), nuevos enemigos más mortíferos, nuevas armas y un mapeado increíble.
Dawn Patrol te transporta a la "Gran Guerra" en la que los pilotos dependían más de sus maniobras, que de la propia máquina que pilotaban.
Por último, Under a Killing Moon te ofrece todo un cambio en el concepto de los videojuegos. Este programa es toda una película interactiva que te permite investigar cualquier rincón en 3D.

Dawn Patrol

La época dorada de la aviación

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
CPU: PC 386 o superior, se recomienda un 486 de altas prestaciones.
Memoria: 2,3 Mb de memoria LIM/EMS
Disco duro necesario: 3,5 Mb libres.
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA (No incluye SVGA).
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Esta demo incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones de la pantalla.



Nuestros anunciantes:

Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Luis Villar, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid.
Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain XI 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



BUREAU 13



Una de las novedades que veremos en breve es Bureau 13. Este es el nombre de una brigada de policía futurista. Los policías del futuro tendrán las cosas más difíciles, así que estarán dotados de superequipos especialmente diseñados para el asalto.

ENCUESTA OK PC

Al igual que todos los años OK PC realiza, gracias a tu colaboración, un estudio sobre las nuevas tendencias hacia donde enfocar nuestra revista. Sin tu colaboración esto no sería posible. Por tanto, y a través de estas líneas queremos agradecer tu participación.

Nuevamente, la empresa de Marketing y Comunicación, RMG & Asociados, ha realizado el estudio de la citada encuesta, cuyo único fin es conocernos más y mejor, para que tu revista OK PC te brinde mes a mes lo que tú esperas. Algunos de los datos más interesantes que se revelan a través de este estudio son el imparable avance del CD ROM en nuestro país, y la continua mejora del parque de ordenadores compatibles, quedando claramente definido que el 486 es hoy por hoy casi el modelo estándar para la mayoría de los aficionados al videojuego.

FE DE ERRATAS

En el número pasado apareció erróneamente el distribuidor de los juegos Star Crusader y Star War Chess, en ambos casos el distribuidor correcto es Proein S.A.

TRANSPORT TYCOON



De las manos de Microprose llega Transport Tycoon, una completa simulación de transporte a todos los niveles. Los medios de transporte disponibles son todos los que conocemos en la actualidad: trenes, autobuses, camiones, aviones y barcos. Transport Tycoon es la última silmulación de Microprose, que ya tiene una excelente fama en el mercado tras ofrecer juegos como Pirates Gold, Civilization, Colonization y Rail Road Tycoon Deluxe.



GHOST

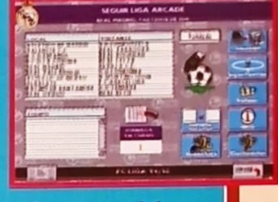


El próximo lanzamiento en el mundo del videojuego de la empresa Media Design Interactive será el programa Ghost, que te ofrece toda una mansión por explorar. El objetivo de la aventura es investigar las famosas leyendas de fantasmas ingleses. La aventura permite una plena libertad de movimientos, para que puedas investigar cualquier lugar de la casa.

PC LIGA 94



Ya está a la venta PC Liga 94-95, con todos los equipos de la primera división del fútbol español. EL programa contiene una base de datos con más de 280 fotografías digitalizadas y un juego de fútbol para poner a prueba tus habilidades en el deporte rey. El manejo del programa es muy simple e intuitivo, ya que se realiza plenamente con el ratón.



PC Liga 94-95 necesita un 286 o superior, 640 Kb de memoria RAM instaladas, tarjeta gráfica, disco duro y disquetera de 3,5 ". Para sacar el máximo partido al programa puedes utilizar una tarjeta de sonido compatible Sound Blaster.

ALTAVOCES DE QUICKSHOT

Una nueva familia de altavoces QuickShot llega a España de la mano de Proein S.A. Los modelos Sound Mate 3&4 ofrecen un amplificador de 4W por canal y controles de volumen y balance frontales. En el caso de Sound Beat, su precio será de 3.695 ptas, incluye un amplificador de 2W por canal y la posibilidad de adquirir un kit que permite colocar fácilmente los altavoces a los lados del monitor.



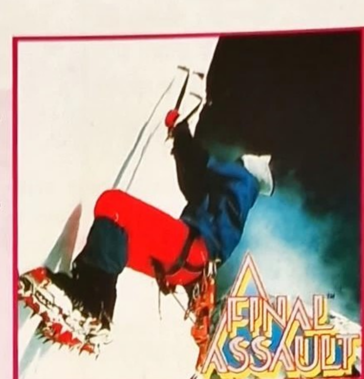
FLASHES

- Proein S.A. distribuirá en España el juego en CD-ROM Megarace. Esta versión estará totalmente traducida al castellano, incluidas las voces.
- Creative Technology ha adquirido la empresa Digicom System. Esta ampliación de Creative ha sido realizada con el objeto de incorporar capacidades de telefonía en futuras versiones de sus tarjetas de sonido.
- La empresa 33.45 MUSIC comienza sus actividades ofreciendo un novedoso servicio. La empresa posibilita acceder a una información musical actualizada, y adquirir sólo aquellas referencias que interesen al comprador, con independencia del lugar en que resida. A cambio de una cuota anual se ofrece en papel o disquete información mes a mes sobre todas las novedades musicales del momento.'
- Xerox Imaging Systems ha anunciado la disponibilidad en España de TextBridge 2.0, que con un precio de 24.995 ptas, lidera el mercado de software de OCR de bajo coste y grandes prestaciones

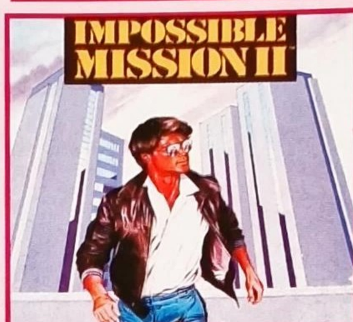
OK PC News

La serie Kixx ofrece una nueva colección de títulos a bajo precio para este mes. Los títulos son los siguientes:

- Dragons of Flame: Este es uno de los primeros juegos de rol que llegaron a España de la compañía SSI para el PC.
- Murder: Investiga numerosos asesinatos en sólo dos horas de tiempo en una carrera contrareloj.
- Weird Dreams: Vive un sueño espeluznante lleno de pesadillas y extrañas criaturas que devorarán tu mente.
- Leader Board: Juego de golf que incluye un campo con 18 hoyos con unos requerimientos mínimos de CGA o superior y 512Kb de RAM.
- Impossible Mission II: El malvado Elvin Atomberder ha vuelto. Evita que acabe con el mundo descifrando sus códigos secretos.
- Final Assault: Un simulador de montañismo para los más atrevidos con una amplia gama de variables en juego.
- Total Eclipse: Aventura tridimensional en la que tendrás que acabar con una terrible maldición egipcia.
- Snowstrike: Un pequeño simulador de vuelo con grandes dosis de arcade de la compañía U.S.Gold.
- Wizard Warz: Lucha para conseguir ser el "Mago maestro". Tus poderes físicos, mentales y espirituales entrarán en juego.

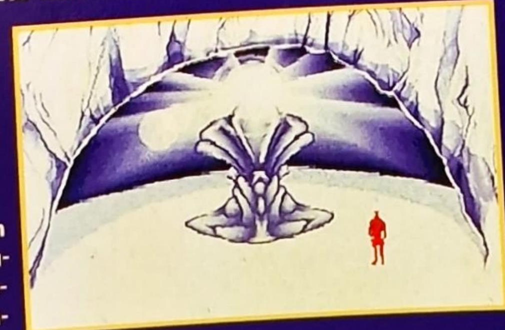






TIME WARNER

Poco a poco la empresa Time Warner va dando buena muestra de sus excelentes productos en nuestro país. Para los que disfrutásteis con la aventura del Mundo Anillo "Ringworld", ahora tenéis su segunda parte "Return to Ringwolrd", basada también en la serie de libros que tratan sobre este mundo mágico y de ciencia ficción. Otra de las novedades de la compañía es la creación de cuentos interactivos multimedia como el tan famoso de "Pedro y el Lobo", del cual es posible que se edite una versión en castellano.



INFOGRAMES ENSEÑA IDIOMAS



Infogrames, tan conocida por juegos como Alone in the Dark, prueba fortuna en el mercado educativo con nuevos lanzamientos multimedia en CD-ROM. El primero en ser editado es el "Multimedia Language System" que nos ofrece un curso de varios idiomas con más de 1000 palabras y frases. Con este programa el usuario podrá seleccionar su nivel de dificultad, aprender mediante categorías (casa, oficina, números, transportes, etc) mediante juegos y lecciones muy variopintas que evitan el caer en la monotonía de aprender un lenguaje.

IMPRESORAS AT WORK DE LEXMARK



La empresa Lexmark se introduce en la tecnología AT-Work y ofrece las primeras impresoras para Windows.Al utilizar la nueva tecnología, se ofrece una comunicación bidireccional entre la impresora y los programas, permitiendo al usuario seleccionar más cómodamente el formato de papel, la resolución y los medios tonos. La impresora, además, es capaz de enviar mensajes como "No hay papel", "Bajo nivel de tinta" o "Impresora abierta". Con esta tecnología de impresoras se abre una nueva forma de imprimir mucho más sencilla.

E.C.T.S.'94 (y II)



Como ya vimos en nuestra anterior cita mensual, el E.C.T.S. '94 destacó por la presentación de una serie de futuras grandes estrellas del videojuego, que en su mayor parte serán comercializadas sólo en CD-ROM. Pero en la feria londinense hubo lugar para mucho más, y de eso es de lo que vamos a hablar a lo largo de estas páginas...

LAS MIL Y UN

En efecto, aunque desde luego los ojos de la gran cantidad de visitantes que acudieron al E.C.T.S. '94 se detuvieron con especial interés en los «stands» donde se mostraban títulos como «Wing Commander III», «King's Quest VII», «Alone In The Dark III» o «Dragon Lore», de los que ya hablamos -junto a otras rutilantes estrellas- en el primer reportaje que el mes pasado dedicamos a la feria londinense, también hubo tiempo para detenerse a descubrir otros programas que irán desfilando a lo largo de los próximos meses por nuestros ordenadores, y que ahora, agrupados en relación a las compañías que los producen, vamos a analizar detenidamente.

SIERRA, LA AVENTURA CONTINUA

Además de «King's Quest VII», que servirá de broche de oro final para esta legendaria saga, Sierra presentó otra serie de brillantes productos, entre los cuales destacaron especialmente dos nuevas entregas de otras dos conocidas sagas, «Space Quest 6» y «Police Quest IV», y la nueva genialidad de la prolífica Roberta Williams, que esta vez se desmarca con una terrorífica aventura interactiva bautizada como «Phantasmagoria» Otros títulos interesantes presentados por Sierra fueron «Lost in Town» y «The Last Dynasty», dos auténticas peliculas intercativas con actores reales, que nos sumergirán respectivamente en un apasionante «thriller» y en una inquietante aventura de ciencia ficción.



SPACE QUEST VI



PHANTASMAGORIA

En el apartado de las curiosidades merece la pena destacar dos títulos: «Woodruff And The Schnibble Of Azimuth», larguísimo nombre que esconde el nuevo programa de los creadores de la serie «Globlins» y que mantiene el sentido del humor y los característicos gráficos de este equipo de programación, y «Battle Bugs», un pintoresco juego de estretegia protagonizado por insectos.

VIRGIN, MAGICO MUNDO DE COLOR

Si hemos utilizado la frase que durante mucho sirvió de presentación para las producciones de Walt Disney es porque una de las grandes sorpresas que Virgin nos tiene preparadas para los próximos



KIRANDIA 3

A NOVEDADES

meses es el lanzamiento de «Aladdin», «Jungle Book» y «The Lion King» para PC, después del enorme éxito cosechado por los tres en el mundo de las consolas.

Junto con estos tres auténticos bombazos, que solventarán un tanto la carencia de buenos arcades de plataformas para los compatibles, llegarán otros títulos no menos prometedores como la esperada tercera parte de «Kirandia» y la segunda de «Doom» (que encontraréis analizada en esta misma revista) y de «Cannon Fodder».

Proyectos nuevos son «Iron Assault», un juego de estrategia, y «Lost Eden», una apasionante aventura, ambos editados exclusivamente en CD ROM

U.S.GOLD, MUCHO Y VARIADO

Esta veterana del software presentó una enorme gama de novedades en su «stand», que abarcaban juegos de carreras de coches, como «Powerdrive», matamarcianos en 3D, como «Zephyr», rol con perspectiva isométrica, como «Dominus» o simulaciones de carreras espaciales, como «Delta V».

Sin embargo, uno de los proyectos más importantes a corto plazo para U.S.Gold es «World Cup Golf» del que podéis obtener información detallada en nuestra sección de Previews.


POWER DRIVE


BREAKTHRU!

TIME WARNER, CUENTAME UN CUENTO

Dos de los nuevos productos de Time Warner están pensados para los más pequeños de la casa. Se trata de «Thumbelina» (Pulgarcita) y «Peter And The Wolf» (Pedro y el Lobo), que no son otra cosa que dos programas interactivos basados en dos populares cuentos infantiles.

THUMBELINA

El otro gran proyecto para los próximos meses de los creadores de «The Rise Of the Robots» es «Return To Ringworld», una aventura futurista basada en los relatos del popular Larry Niven.

MICROPROSE, SIN MIEDO A VOLAR

Además de «Civilization» y «Transport Tycoon», las dos grandes estrellas de Microprose para los próximos meses, otros títulos trataran de mantener a esta compañía tan alto como nos tiene acostumbrados; de hecho, dos de ellos son -tal y como era de esperar- simuladores de vuelo, si bien un tanto peculiares.

Estamos hablando de «Wild Blue Yonder», un curioso producto interactivo que viene dispuesto a revolucionar la clásica concepción de este tipo de productos, y «Zeppelin: Giants Of The Sky», un simulador que nos propone algo tan pintoresco como ponernos a los mandos de un dirigible.

ZEPPELIN

El tercer programa en discordia es «Breakthru!», una nueva incursión dentro de los juegos tipo «puzzle» que viene, eso si, avalado por haber sido diseñado por Alexey Pajitnov, el creador del mítico «Tetris».



DOMINUS

ZEPHYR

CYBERDREAMS, CAMBIO DE TERCIO

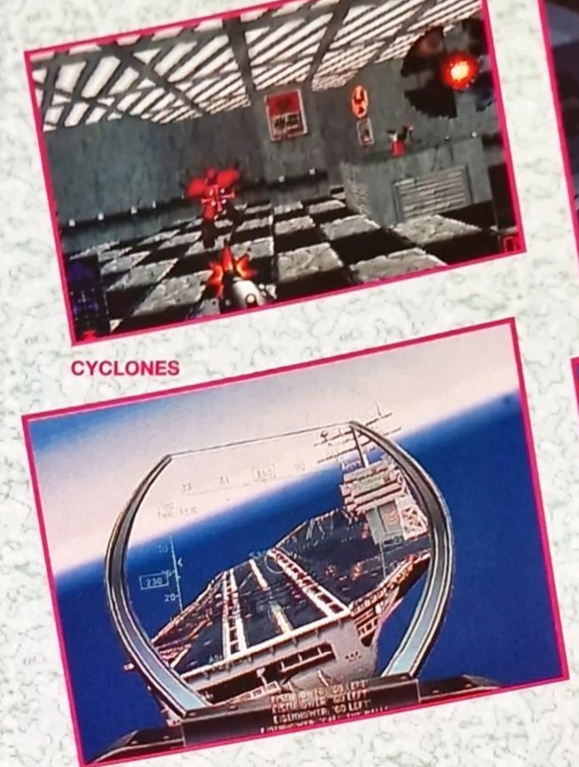
Si nos fijamos en la producción de Cyberdreams, es fácil observar como hasta el momento -y a excepción de «Cyberrace»- todas sus producciones han estado centradas en el campo de las aventuras gráficas. Sin embargo, uno de sus nuevos proyectos, «Hunters Of Ralk», es un RPG diseñado por Gary Gigax el creador de la popular saga


HUNTERS OF RALK

«Advanced Dungeons & Dragons», que nos va a ofrecer, eso si, una concepción técnica realmente excepcional.

MINDSCAPE, VOLUMEN BRUTAL

Además de «Dragon Lore», el juego del que ya hablamos el mes pasado y que ahora podéis encontrar en nuestra sección de Previews, Mindscape presentó -a través, por cierto, de un vídeo realmente espectacular- otro próximo proyecto que parece destinado a dar mucho que hablar a lo largo de los próximos meses. Su nombre es «Total Distortion», y lo que nos ofrece es una estrambótica aventura tan surrealista como «marchosa». De hecho, nuestra principal arma para defendernos de nuestros enemigos serán los acordes distorsionados de nuestra guitarra... ¿brutal, no?



CYCLONES

US NAVY FIGHTERS



BIOFORGE

LITTLE BIG ADVENTURE

GAMETEK, LLEGA EL ZORRO

Además de «Quarantine» y «Hell», los otros dos lanzamientos que Gametek desarrolla en estos momentos son «Body Count», que no es otra cosa que la segunda parte de «Corridor 7», y «Zorro», que trasladará las aventuras de este popular personaje a las pantallas de nuestros ordenadores.



ZORRO

ELECTRONIC ARTS, TODOS PARA UNO

A través de las diferentes compañías que Electronic Arts engloba -Origin, EA Sports o Broderbund- serán lanzados al mercado títulos tan interesantes como «Bioforge», una auténtica película intercativa de ambientación futurista, «Cyclones», un nuevo juego en el más puro estilo «Doom» o «U.S.Navy Fighters», un impactante simulador de vuelo en CD ROM.

Otro juego francamente interesante es «Little Big Adventure», un programa desarrollado por Delphine y que, pese a estar en una onda similar técnicamente hablando a la de «Alone In The Dark», nos ofrece unos gráficos mucho más pequeños y simpáticos.

ELITE, COCHES Y ROCK

Dos productos en CD ROM son los próximos lanzamientos de esta veterana compañía: «Powerslide» y «Virtuoso». El primero es un juego de carreras de coches con la peculiraridad, eso si, de poseer gráficos tridimensionales, mientras que el segundo es una peculiar aventura que nos propone convertirnos en estrellas del «rock».



POWER SLIDE

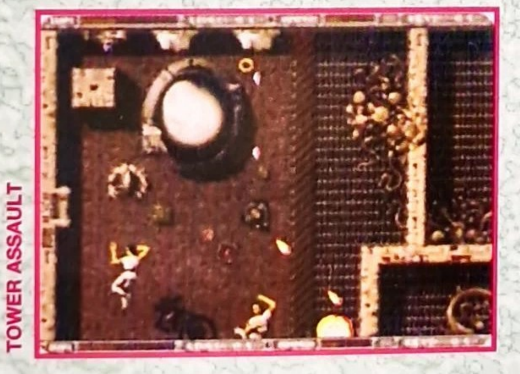
VIRTUOSO


WINGS OF GLORY

TEAM 17, DE TODO UN POCO


3D OFF ORAD

Además de «Tower Assault», segunda parte de «Alien Breed», Team 17 mostró en el E.C.T.S. otros interesantes títulos como «Project X», un clásico matamarcianos de la escuela «R-Type», «Superfrog» un divertido arcade de plataformas protagonizado por un simpático batracio, «King Of Thieves», un programa ambientado en la Inglaterra medieval que mezcla en su desarrollo elementos de rol, aventura y arcade, «Witchwood», un título que recuerda notablemente al mítico «Zelda», y «Team 17 Pinball», cuyo propio nombre lo dice todo acerca de su contenido.


TOWER ASSAULT


PROJECT X

SUPERFROG

Curiosamente, esta compañía prepara la nada desdeñable cifra de tres nuevos juegos dedicados al mundo del automovilismo: «Off Road Racer», «Overdrive» y «All Terrain Racing». Os mantendremos informados sobre ellos.

Y MUCHOS MAS.

No queremos cerrar este último de los dos reportajes que hemos dedicado al E.C.T.S. '94 sin mencionar otros títulos de los que sin duda hablaremos a lo largo del próximo año. Es el caso por ejemplo de «Iron Angel», un futurista simulador de vuelo que nos llegará de la mano de Ocean. Domark, otra veterana del software, anunció el lanzamiento para PC de un clásico editado para el Spectrum, «Lords Of Midnight». Novalogic, los creadores de «Comanche» y «Armored Fist» mostraron los primeros esbozos de «Hardwired», un juego que nos propone pilotar una sofisticada nave espacial. Interplay prometió resucitar otro gran clásico del rol editando la segunda parte de «Dungeon Master». 21ST Century Entertainment, creadores de «Pinball Dreams» y «Pinball Fantasies», contaron detalles acerca de su nueva invención, «Pinball World», que promete ser la culminación de su peculiar fiebre «pinballera».


IRON ANGEL



LORDS OF MIDNIGHT

En fin, que como podéis ver muchos, variados, interesantes y divertidos títulos nos esperan para que el final de este año y los comienzos del siguiente estén repletos de horas de entretenimiento en compañía de nuestro PC. Así sea.

¿Cual de estos 13 CD-ROM desea recibir gratuitamente como regalo?*

¡.E.X.C.L.U.S.I.V.O.!

Vea esta oferta increíble, pero cierta. Ahora y durante todo el período de lanzamiento en España de sus nuevos discos CD-ROM, Edimestre le ofrece cada uno de sus discos CD-ROM al precio increíble de 2.995 Pts. (Ahorre un 40% de los precios normales de mercado.)

A través de esta oferta usted podrá comprobar las sorprendentes posibilidades de estos CD-ROM. Cada uno equivale a 1.666 disquettes de 5.25 (360K) y ocupando el mismo espacio que un CD audio.

IMPORTANTE: Debido al caracter excepcional de esta oferta, solamente las personas que respondan durante las tres próximas semanas podrán disfrutar de sus beneficios.

!Aprovéche esta oferta especial! Sólo tiene que seleccionar sus discos preferidos y enviar el cupón de prueba garantizada hoy mismo.

Lista de discos CD-ROM

N°1 SHAREWARE FORUM



Contiene los mejores programas Shareware 92/93. Miles de programas, clasificados por categorías. Cubriendo los ámbitos: anti-virus, BBS, Burotica, CAD, Comunicación, Educación, Grafismo, PAO, Programaciones, Utilidades, y mucho más... 650 mo.

N°2 WINDOWS MANIA



Miles de programas para Windows. Todos clasificados por categorias y dirigido por menú. Contienen: Aplicaciones, CAD y PAO, Comunicación, Diagnósticos, Dibujos, Animación, Ficheros de sonidos, Grafismo, Imágenes, Seguridad, Utilidades....

N°3 HOTTEST FANTASIES



Estrictamente reservado a mayores de 18 años! Un CD-ROM muy caliente de 640 Mo. Pieza indispensable para los amantes de sensaciones fuertes XXX. Usted encontrará: Animaciones en color, imágenes GIF (calidad de foto), juegos para adultos y un simulador. Menú de fácil manejo.

N°5 GAME LIBRARY



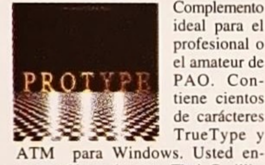
La mejor colección de juegos Share ware. Clasificados por categorias y operado por un menú de fácil uso. Contiene juegos de: intriga, aventuras, cartas, guerras, pasatiempos, de estrategia, de tipo Shoot-em-up, simuladores de vuelo, patch y Unprotect. Miles de horas de diversión garantizadas.

N°6 PROSOUND



Contiene una colección de más de un centenar de nuevos efectos sonoros profesionales en el formato WAV para Windows. Libres de derechos. Son compatibles con la mayoría de tarjetas de sonido. Imprescindible para presentaciones multimedia.

N°7 PROTYPE



Complemento ideal para el profesional o el amateur de PAO. Contiene cientos de carácteres TrueType y ATM para Windows. Usted encontrará los más raros: Thai, Cyrillic. Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc... , utilizables directamente a partir del propio CD-ROM. 100% compatibles con Windows 3.1

N°8 SELECT IMAGES



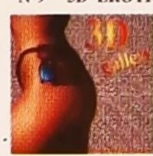
Este disco contiene 150 fotos a color, de alta calidad libres de derechos de autor. Ideal para PAO, multimedia, presentaciones, publicidad... Compatible para MAC e IBM. Ideal para los profesionales de las artes gráficas.

N°4 PROCLIP Vol I



Este CD-ROM contiene una gigantesca colección de Clip Art, (+ de 6000), en formatos PCX, TIFF. Diseños actuales y con una extensa variedad de temas . Clasificados por categorias y dirigidos por un menú. Este es un elemento indispensable en su colección.

¡NUEVO!
N°9 3D EROTIC GALLERY



Exclusivamente reservado para adultos. Este CD les ofrece una inmejorable colección de fotografías eróticas en tres dimensiones. Al mirar estas imágenes con las gafas 3 D (incluidas), usted verá como las modelos parecen poder salir de su pantalla. Comple-tamente dirigido por menú. Necesita monitor VGA y tarjeta de sonido opcional.

¡NUEVO!
N°10 ULTIMATE EVOLUTION



Considerado por numerosos expertos como absolutamente el mejor y el más al día de los CD-ROM de Shareware para Windows y DOS del mercado. Usted encontrará más de 4300 novedades del mundo entero. El 100% de los ficheros estan fechados en el 93/94. Contienen: Juegos, Utilidades multimedia, Burótica, Tableros, Científicos, Gràficos, Video-clips, Utilidades para OS/2, BBS, Trayectorias y desprotectores, typografias, TrueType y ATM, PAO, CAD, Base de datos, Imágenes de síntesis, ClipArts, Educativos y muchos más...

¡NUEVO!
N°11 TOP SELECTION VOL 1



Una auténtica obra maestra del erotismo mundial, solo para expertos. Este CD para adultos contiene una colección de fotografías eroticas firmadas por el mejor fotógrafo mundial en este campo, Jean Rougeron. Usted, que seguramente ya ha visto su obra en PlayBoy, Penthouse, Mayfair etc... ahora puede obtener su última creación en CD-ROM. Modelos de ensueño, con un lujo, exotismo, erotismo y una calidad inigualables. Realizado en formato KODAK. Compatible con IBM, MAC y CDI. Coleccionable.

¡NUEVO!
N°12 TOP SELECTION VOL 2



¡Realmente excitante! Compruebe hasta que límites puede llegar la imaginación y la capacidad artistica de este genio del erotismo, Jean Rougeron. Las más bellas mujeres, los lugares más exoticos y unos efectos especiales de resultados realmente asombrosos. Estamos seguros que usted apreciara la gran calidad de esta colección, ofrecida a un precio increíble.

¡NUEVO!
N°13 THE NATURAL SOURCE TEXTURE



Este increíble CD-ROM contiene más de 150 texturas fotográficas de alta calidad. Disponibles en 2 tipos de resolución 3072 x 2048 (24 bit), 640 x 480 (24 bit). se pueden utilizar como fondos o aplicarse directamente a imagenes ya existentes. Indispensable herramienta de trabajo para todos sus trabajos de PAO y multimedia. Libres de derechos de autor y compatibles con IBM y MAC.

***1 CD-ROM GRATIS**



Ahora con la compra de 2 o más CD-ROM usted podrá elegir otro CD-ROM y recibirlo completamente gratis con su pedido.

Requisitos técnicos: PC/AT, DOS 5.0 +, lector de CD-ROM standart compatible 9660 ISO, Carta y monitor VGA/SVGA (Tarjeta de sonido aconsejada)

SUS GARANTIAS

1.- Si usted no queda sastifecho al 100%, puede devolver su CD-ROM, en un máximo de quince días desde su envío, y le será integramente devuelto su dinero (menos 900.-Pts por gastos de gestión).

2.- EDIMESTRE le garantiza que todos los programas contenidos en sus CD-ROM no contienen Virus conocidos.

3.- No existe ningun compromiso de compra ulterior.

4.- Tenemos un servicio de asistencia técnica que le atenderá en caso de algún problema en la utilización del CD-ROM .

5.- Su pedido será enviado por correo normal, con un plazo de entrega de 5 a 15 días. Si lo desea urgente el plazo de entrega será de 2 días. (Plazos sometidos a limites de stock.)

LLAMADA A LOS PROGRAMADORES

Si Usted ha creado programas Shareware o Freeware y no tiene medio eficaz de distribución, haganos llegar sus creaciones para evaluación y en caso de ser aceptadas, le garantizaríamos su distribución nacional e internacional a través de nuestras oficinas en Francia y América.

Bono de prueba

OKPC - 1194

Tél: (93) 890 48 22
Fax: (93) 817 18 70

Enviar a:

Edimestre S.A., Obispo Morgades n° 2, 08720-Vilafranca Del Penedès

Sí, deseo aprovechar esta oferta de lanzamiento. Queda claro que si no estoy satisfecho y de acuerdo con sus garantías, seré reembolsado. Envíenme:

Marque las casillas correspondientes:

❐ CD-ROM N°____, ____, ____, ____, ____, ____ Total CD-ROM ________ Pts.

Gastos de envío 450 Pts.

❐ Deseo pagar contrareembolso, añadir 400.-Pts.

Total a pagar ________ Pts.

(Pedidos del extranjero añadir 550 pts. al total de su pedido)

❐ He seleccionado 2 o más CD-ROM y deseo recibir gratis el disco N° ____________

❐ Deseo recibir mi pedido por mensajería (2 días) + 1.200Pts.

Adjunto mi pago por valor de________ Pts en: ❐ Cheque bancario ❐ Contrareembolso (400 pts)

❐Visa/Mastercard N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Fecha de caducidad: |_|_|_|_|

OBLIGATORIO para todos los pedidos de los CD-ROM N° 3, 9, 11, 12 para adultos, firmando este cupón, certifico que tengo 18 años o más. Firma: ________________

Nombre: ____________________ Apellidos: ____________________

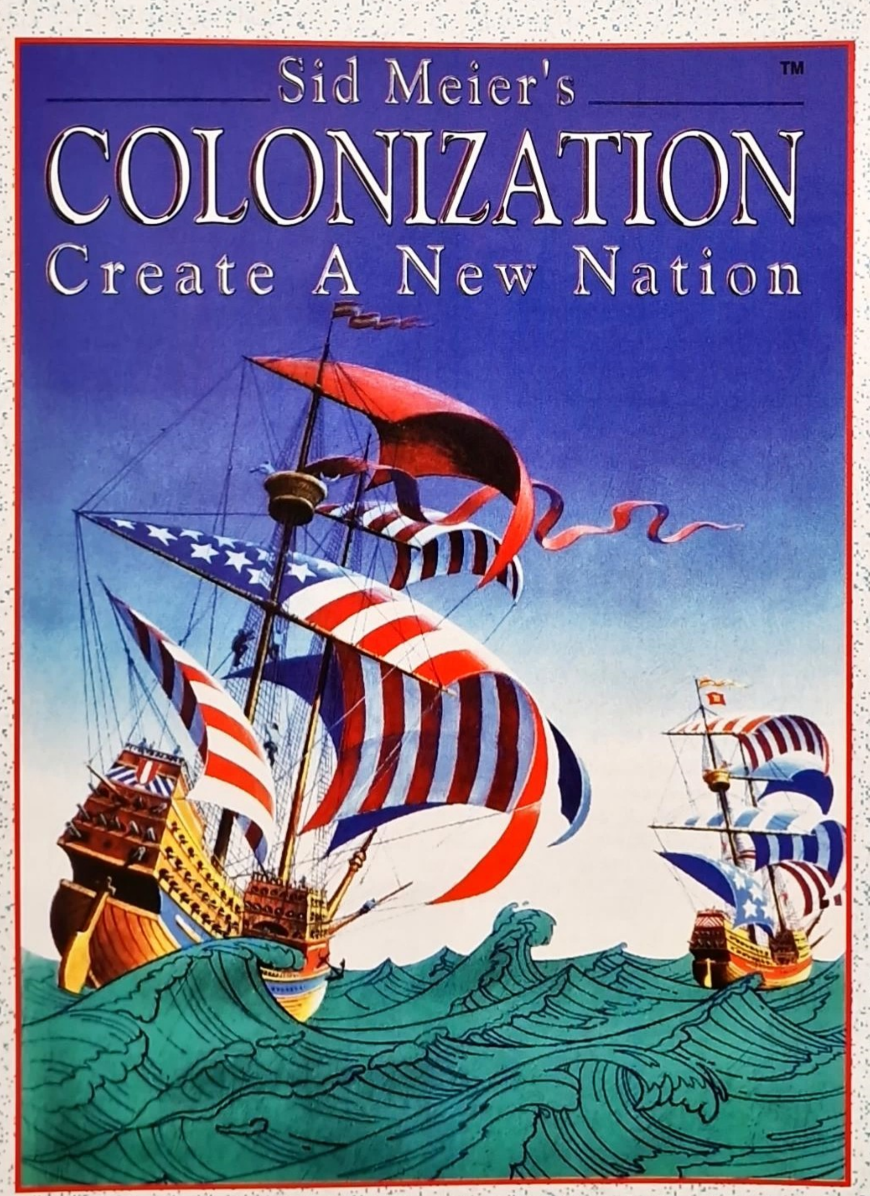
Dirección: ____

Codigo Postal: ______________ Ciudad: ____________________

* En caso de reembolso los gastos de devolución no serán incluidos. Edimestre S.A. se resreva el derecho de modificar o suspender esta oferta sin preaviso.

- OK Preview: COLONIZATION
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: ESTRATEGIA

Sid Meier's es mundialmente conocido por sus excelentes simulaciones. A los aficionados al género seguro que les encantó su simulación de trenes "Rail Road Tycoon", su juego de corsarios "Pirates!", y su excepcional simulador de historia "Civilization". En este caso se nos propone un reto mucho más tentador: conquistar un nuevo mundo.







El juego Colonization está basado en la conquista del continente Americano. Tu objetivo es el de dirigir toda la conquista, desde la creación de las primeras ciudades, hasta la total independencia del territorio. Si no te gusta el modo histórico puedes definir tu el nuevo continente, con todo lujo de detalles.

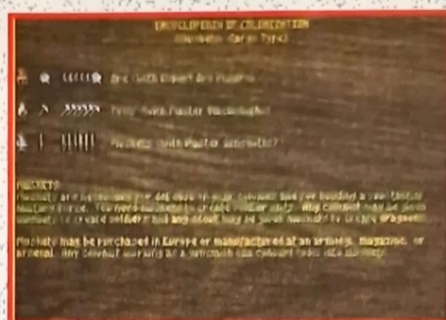
LOS MEDIOS

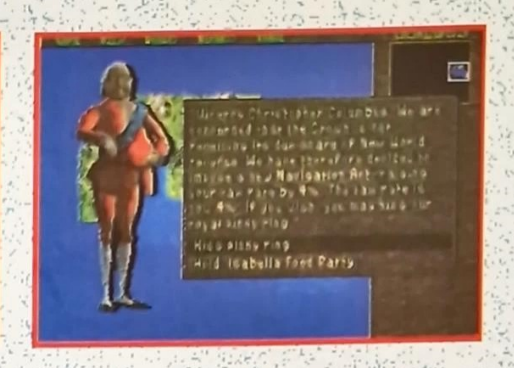
Los primeros pasos en una conquista se basan en crear pequeños asentamientos, que poco a poco sean autosuficientes. Las buenas relaciones con los indios serán esenciales para establecer las primeras rutas de comercio.

Puedes elegir entre cuatro naciones antes de empezar la colonización del Nuevo Mundo. España es especialmente útil si tu idea es conquistar militarmente todos los territorios, sometiendo por la fuerza a los







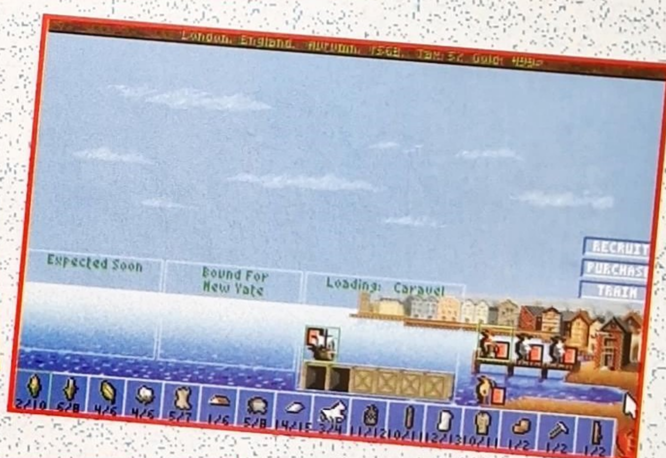


nativos, pero cada nación tiene sus pros y sus contras. Las potencias disponibles son: España, Francia, los Países Bajos e Inglaterra.

A medida que lleguen nuevos colonos, los cuales deberás transportar con la flota de que dispongas en cada momento, tendrás que asignarles diferentes funciones: construcción, cortar madera, ocio, crear iglesias y cristianizar a los nativos, cultura, cultivar alimentos, etc.



Los militares tendrán una función muy importante, en especial si seleccionas servir a la Corona Española. Estas tropas tienen que defender tus aldeas, intimidar a los nativos si quieres pedirles tributos y serán el mejor elemento disuasorio contra las demás potencias europeas.



El terreno es muy importante, tanto a un nivel militar, por los beneficios que puede ofrecer, como a un nivel más civilizado. Si las tierras que rodean los poblados son ricas en alimentos y recursos, tus ciudades crecerán y producirán suficientes mercancías como para que un hábil comercio con Europa te haga rico y puedas expandirte rápidamente.





En resumen, Colonization es uno de esos juegos que prometen más y más. Cada hora que se le dedica sirve para aprender nuevas opciones y tácticas, que te sumergen cada vez más en la simulación. Esto te puede hacer perder horas de sueño, te lo aseguro, y es que diciendo que es un producto de Sid Meier sobran las demás aclaraciones.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









EVO RETO

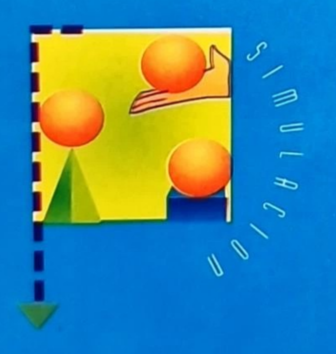
ES PARA TO

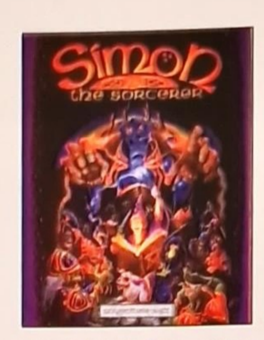












SIMON THE SORCERER - PC/CD*

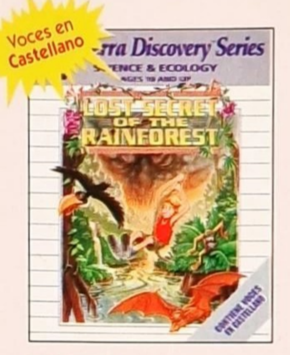


ALONE IN THE DARK 2
PC/CD*

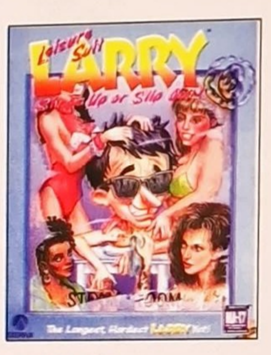


HELLCAB - CD/MAC

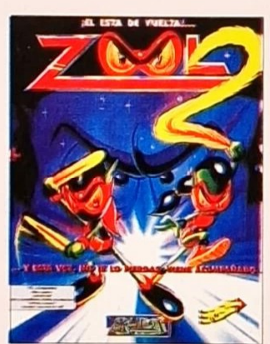
AVENTURAS



ECO QUEST II - PC*



LARRY VI - PC*



ZOOL 2 - PC/CD




DOOM 2 - PC/CD

CIENCIA FICCION

DEPORT



LARRY I - CD*
Sierra On-Line
Licenciado a Kixx



CRUISE FOR A CORPSE - CD*
U.S. Gold Licenciado a Kixx



TIE FIGHTER - PC

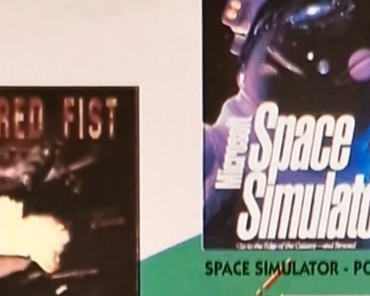
STAR WARS REBEL ASSAULT

REBEL ASSAULT - CD/MAC CD

* Textos de Pantalla en Castellano

Servicio Técnico al Usuario Tel: (91) 528 83 12

DOS



ARMORED FIST - PC/CD

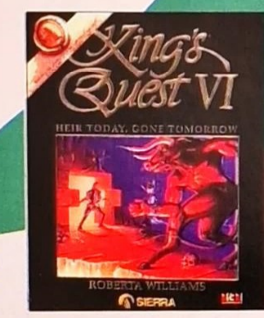


DESERT STRIKE - PC/CD

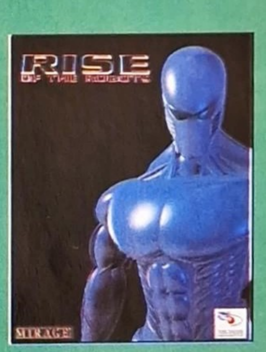
SIMULACION

MISTERIO

OCIO



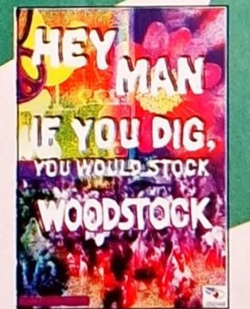
SPACE SIMULATOR - PC



BLUE FORCE - PC*/CD



Durante los meses de noviembre y diciembre busca en nuestras novedades cualquiera de los 1.000 premios que tenemos para tí.



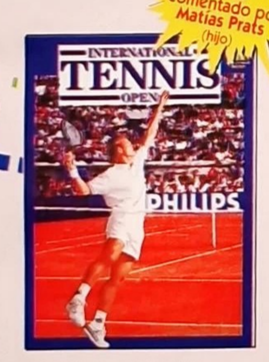
KING'S QUEST VI - PC*



RISE OF THE ROBOTS - PC/CD

Ahora, en todos los productos ERBE encontrarás un separador de regalo.

En CD Comentado por Matías Prats (hijo)



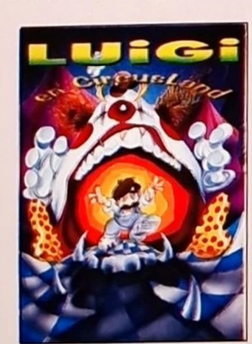
INTERNATIONAL TENNIS OPEN - PC/CD*



PINBALL DREAMS DE LUXE - CD*



WOODSTOCK - CD/MAC CD



LUIGI EN CIRCUSLAND - PC



Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel: (91) **539 98 72**
Fax: (91) **528 83 63**

te
amos
IMO
al 13
iembre
Juan Carlos I
148/3163
ión 3 •



- OK Preview-CD: WING COMMANDER 3
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: AVENTURA/SIMULADOR

WING COMM
LA PELICULA



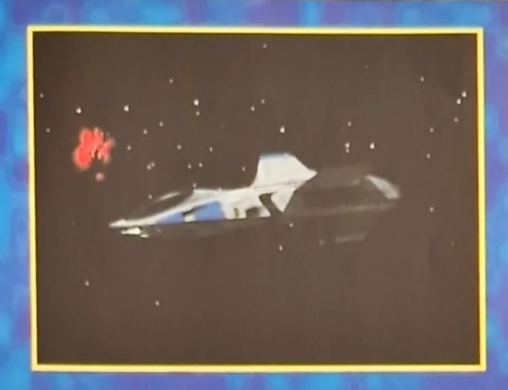
Juegos como Wing Commander 3 nos hacen dudar cuando tenemos que elegir la categoría a la que pertenecen estos programas. ¿Se trata de una aventura gráfica?, ¿se trata de un simulador espacial?, la decisión final es complicada.

La saga Wing Commander ha ido evolucionando a unos niveles sorprendentes. El primer producto de la serie ya revolucionó la industria del software, al ser uno de los primeros programas en incorporar sonido digital y grandes gráficos. Con este producto comenzó lo que se puede llamar "el nacimiento de los simuladores con aventuras interactivas", que tiene el objetivo de sumergirnos en una historia interactiva, es decir, una trama que se bifurca en función de nuestras acciones; en este caso depende de nuestros éxitos en el terreno de batalla.

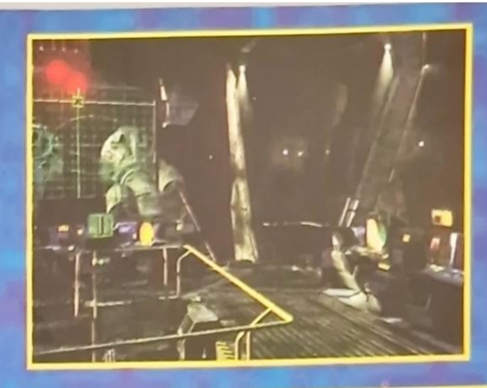
LLEGA LA REVOLUCION

Esta nueva entrega de Wing Commander utiliza lo último en tecnología multimedia, de hecho el juego se compone de una película y de un simulador hábilmente entremezclados, que nos sumergen al cien por ciento en la trama del programa.

Para aumentar el realismo de la película se han digitalizado actores a pantalla completa y se ha creado escenarios en alta resolución (SVGA). Los actores elegidos son auténticos profesionales, ¿quién no ha oído hablar de Luke Skywalker?, el guerrero más famoso del espacio. Pero muchos más actores toman parte en esta película, digo jue-







ANDER 3





go, nombres como Thomas F. Wilson (Regreso al Futuro), Malcom McDowell (La Narangja Mecánica) y John Rhys-Davies (Indiana Jones), son sólo algunos de los actores de esta superproducción.

Los personajes se encuentran totalmente integrados en el escenario, de tal forma que parece que lo que estamos viendo es un vídeo digital en resolución SVGA a pantalla completa. Un diez para Wing Commander 3.

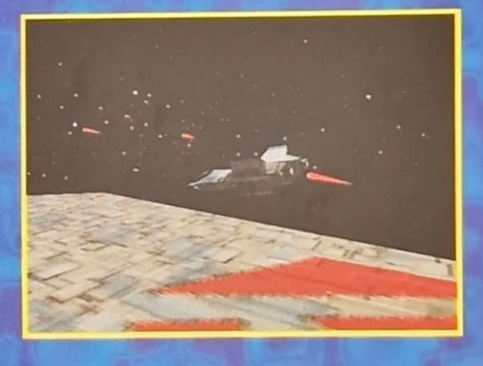
No sólo se han derrochado medios en contratar e actores profesionales, también se han invertido fuertes cantidades de dinero en crear efectos especiales, como claramente muestran los movimientos de los Kilrathi, que parecen tigres de verdad.

Aunque las voces no se doblen al castellano, para evitar perder las voces originales de los actores, se tiene la intención de incluir subtítulos en castellano.

El juego estará formado por tres CD-ROMÔs, así que imaginaros lo que os espera. Y si piensas que un programa de tales características va a ser muy complicado de manejar estás equivocado, Wing Commander 3 utiliza los mismos controles de toda la saga, así que lo único que tienes que hacer es sentarte y disfrutar.

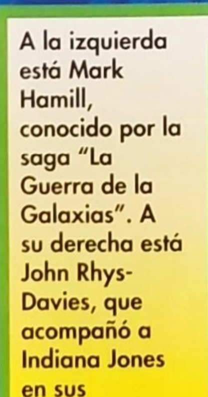
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











A la izquierda está Mark Hamill, conocido por la saga "La Guerra de la Galaxias". A su derecha está John Rhys-Davies, que acompañó a Indiana Jones en sus aventuras.



- ÓK PREVIEW-CD: INFERNO
- Tipo: COMBATE ESPACIAL
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA

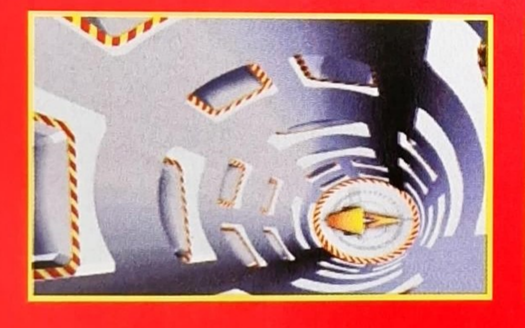
Inferno

Hace poco tiempo Ocean nos sorprendió con TFX, un simulador de vuelo del que estoy seguro que todos habéis oído hablar. En esta ocasión se nos presenta Inferno, un simulador espacial con grandes dosis de arcade.

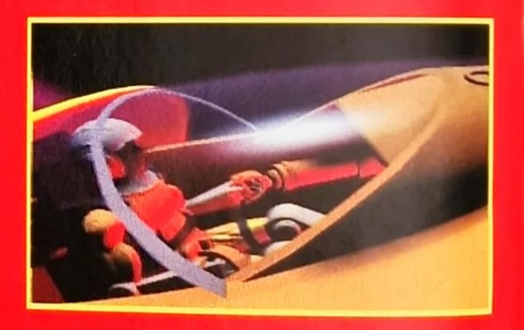


Inferno está programado por el mismo equipo que se encargó de crear juegos tan famosos como Epic, F29 y TFX. Lo más característico de estos programas fue su gran jugabilidad y velocidad gráfica, sin sacrificar por ello la calidad gráfica. Inferno sigue en la línea de sus predecesores, en especial se nota el parecido con TFX, pero añade una presentación y escenas intermedias sorprendentes.

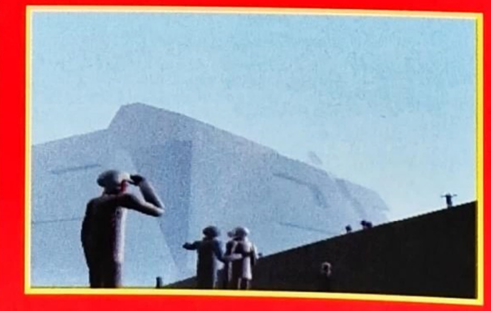
El juego saldrá tanto en disquetes como en CD-ROM, en este artículo comentamos esta última, que ha costado más de 60.000 horas de desarrollo.









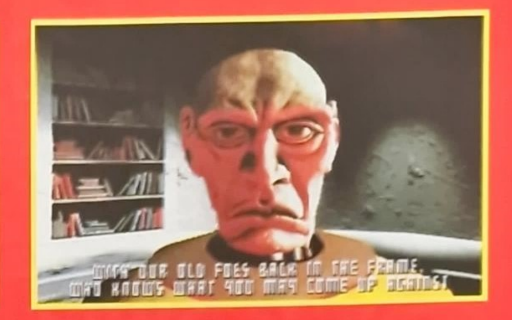




LUCHA CONTRA









LA TRAMA

Este programa nos lleva a un lejano futuro donde una cruel raza de mutantes, los Rexxons, está a punto de exterminar a los Humankind, una raza semihumana. Ahora el único que se interpone en los planes finales de los Rexxons es un excelente piloto de combate espacial. Tú asumirás el papel de defensor de la raza humana en más de 700 misiones diferentes.

Las misiones del juego son muy variadas. Tendrás que enfrentarte a terribles naves espaciales enemigas, introducirte dentro de grandes naves nodrizas, luchar en el cielo de los planetas y perseguir a tus enemigos por las lunas de esta nueva galaxia.

Lo más sorprendente del juego son sin duda las animaciones que hay en la presentación y en las escenas intermedias, que incorporan voces digitalizadas en castellano. El otro punto fuerte de Inferno es la excelente banda sonora, con calidad CD, que dura más de 45 minutos.

El único fallo del juego es que no esté ya a la venta, porque seguro que a más de uno ya le ha picado el gusanillo.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO















A LOS REXXONS

De estos 240 programas, cuáles desea usted recibir por sólo 200.-pts. cada uno

REGALO

Si el valor de su compra es mayor a:

-2.750 ptas. escoja 5 programas más gratis.
-4.000 ptas. escoja 8 programas más gratis.

(Ahorre de un 33 a un 66% sobre los precios normales de mercado)

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware et Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts . (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.
Si usted no desea escoger 20 programas, tiene la posibilidad de elegir sólo 10 y en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno.
Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 8904822 y hacer su pedido por teléfono.

Lista de Programas

- ❑ A3001 AQUANOID V1.1 - Increíble rompecabezas VGA
- ❑ A3002 BALLOONZ v1.0 - Juego de acción y electrónico EGA/VGA.
- ❑ A3003 BOLO ADVENTURES PART III v1.2 - Puzzle con 40 niveles.VGA
- ❑ A3004 BRIX I - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA,DD,AT.
- ❑ A3005 CAPTAIN COMIC 5.0 - Encuentre el tesoro del planeta Omsoc EGA/VGA
- ❑ A3006 CATCH IF YOU CAN - Juege al Baseball en VGA 256 colores y SB.
- ❑ A3007 CD-MAN - El mejor juego del tipo Pacman
- ❑ A3008 AQUAMAN v1.0 - Juego de lógica y de estratégia de 20 niveles. EGA/VGA.
- ❑ A3009 JETPACK - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- ❑ A3010 SOLAR WINDS - Juego de aventura de EPIC Software
- ❑ A3011 COMMANDER KEEN 4 - 4ª versión de este juego DD,AT,EGA/VGA
- ❑ A3012 CRYSTAL CAVES 1 - Juego Arcade lleno de tesoros y de trampas EGA
- ❑ A3013 DUKE NUKUM 2.0 - SHRAPNEL CITY - Increible juego de acción EGA
- ❑ A3014 1993TRIS v7.0 - Juego VGA de 18 niveles de tipo TETRIS
- ❑ A3015 SPACE BREAKER - Juego VGA 256 colores de tipo Break-Out
- ❑ A3016 CATMAR v2.01 - Juego de poker en VGA
- ❑ A3017 3D PLANET WAR - Juego VGA/SVGA de tank
- ❑ A3018 LEAPER - Hacer curzar la carretera y el río a una rana- VGA.
- ❑ A3019 ELFLAND:GORGIMER'SCASTLEVOL1 Juego CommanderKee. VGA
- ❑ A3021 GALACTIX 1.5 - Juego de Arcade y de tiro. Objetivo: salvar la tierra. VGA
- ❑ A3022 GREEN V1.6 - Juego de estratégia y de acción del tipo Anthill
- ❑ A3023 JILL OF THE JUNGLE - Magnifico juego de arcade y de aventuras. VGA
- ❑ A3024 KEN'S LABYRINTH - juego en 3D de tipo Wolfenstein. VGA,DD,AT
- ❑ A3026 DC 10 FLIGHT SIMULATION v1.0 - Simulador de vuelo en DC10 (para pilotos)
- ❑ A3027 BIPBOP II - Buen juego de Arcade 256 Colores
- ❑ A3029 XERIX v1.1 - Juego de aventura futurista 256 colores
- ❑ A3031 STAR MINES II - Pilote una nave en un laberinto espacial - VGA
- ❑ A3032 THE TOMB v1.0 - Juego de aventura en VGA desarrollado en una tumba
- ❑ A3033 ELECTROMAN - Incríbles juegos de acción Ruso. VGA + AT
- ❑ A3034 MICE MEN v1.1 - Buen juego de estratégia
- ❑ A3035 LAZERCHESS v1.5 - Juego de ajedrez con rayo laser
- ❑ A3036 EPIC PINBALL - Excelente Flipper de calidad comercial VGA - EPIC
- ❑ A3036b EP-CHT - Bolas ilimitadas para Epic Pinball
- ❑ A3037 OVERKILL - Excelente juego de acción y de tiro. EGA/VGA
- ❑ A3038 ANCIENTS - Juego de actuación de tipo Ishar. VGA,DD - Epic
- ❑ A3040 BALGAME II v1.0 - Excelente juego de bolas en 3D - VGA
- ❑ A3041 MAJOR STRYKER v1.4 - Nuevo juego shoot'em up - Apogee
- ❑ A3042 PARANOID - Version clásica del rompecabezas
- ❑ A3043 ROBOMAZE III THE DOME - Contiene 56 niveles de aventuras
- ❑ A3044 RUBIK'S CUBE - 6 caras con 9 bloques por cara EGA/VGA Increíble
- ❑ A3046 CHINESE CHECKERS v2.2 - Juego de damas chino de 2 à 6 jugadores EGA/VGA
- ❑ A3047 BIOMENACE - Excelente juego de arcade de Apogée VGA,DD
- ❑ A3048 SAND STORM 2 - La tempestad del desierto 20 misiones EGA/VGA
- ❑ A3049 SECRET AGENT v1.0 - Buen juego EGA/VGA de acción et de aventura
- ❑ A3050 SHOOTING GALLERY v3.1 - Tíre sobre blancos móviles VGA, ratón
- ❑ A3051 SPACE OUT - Juego de tiro desarrollado en el espacio. VGA
- ❑ A3052 STARFIRE - Defienda su planeta con su nave. VGA
- ❑ A3053 WORLD QUEST v1.0 - Shoot them'up del tipo Defender
- ❑ A3054 WOLFENSTEIN 3D 1.4 - Extraordinairo y muy violento VGA,AT,DD
- ❑ A3055 ULTIMATE BLACKJACK - Juego de BlackJack - Buenos Gráficos
- ❑ A3056 FUNNY FACE III - Componga retratos robot
- ❑ A3057 BATTLESHIP v2.0 - Juego de batalla naval en VGA + ratón
- ❑ A3058 MAH JONGG v4.01 - Célebre juego de domino asiático
- ❑ A3059 MAGIC CRAYON v2.0 - Indispensable para niños. Libro de colorear EGA/VGA
- ❑ A3060 TETRIS DELUXE v1.0 - Clon de tetris con buenos gráficos.
- ❑ A3061 THE PATCHER v6.2 - Permite anular el seguro a ciertos juegos comerciales
- ❑ A3062 CLYDE'S ADVENTURE - Juego VGA de tipo Commander Keen
- ❑ A3063 CORNCOB 3D V3.4 - Simulador de vuelo y de combate 3D. VGA,AT,DD
- ❑ A3064 ONE MUST FALL - Buen juego de arcade tipo Street Fighter - Buenos gráficos
- ❑ A3065 QUATRIS II + - La variante más dificil del juego del Tetris
- ❑ A3066 SPIT WAD WILLI - Juego de dirección y rapidez.
- ❑ A3067 JASON STORM IN SPACE - Juego de tipo Duke Nuken
- ❑ A3068 SLICK'S SLIDES - Juego de carreras de coches - varios trazados
- ❑ A3069 NEVERLOCK 02/94 - Permite desproteger hasta 100 juegos comerciales
- ❑ A3080 KILOBLASTER 2.0 - Célebre juego te tiro tipo galactix
- ❑ A3083 GOBMAN v1.0 - Célebre clon de Pacman
- ❑ A3087 MAJOR STRIKER v1.4 - Shoot'hem up de la casa Apogee
- ❑ A3092 POD v1.10 - Buen juego de reflexión - EGA
- ❑ A3094 3 POINT BASKET BALL - Simulador de tiro a canasta (baloncesto)
- ❑ A3095 COLUMNS - Clon de tetris fuertemente inspirado en el juego Sega
- ❑ A3096 LASER LIGHT - Con la ayuda de un espejo dirija su laser a los blancos.
- ❑ A3098c DOOM EDIT - Aplicación para editar los niveles del juego 3D DOOM
- ❑ A3104 SNACKMAN - Nuevo clon de PAC MAN - VGA
- ❑ A3105 ARGO CHECKERS - Increíble juego de damas VGA
- ❑ A3106 XARGON - Nuevo juego de arcade de Epic - VGA
- ❑ A3162 LOADER LARRY - Juego de reflexión de W. Soleau
- ❑ A3178 HEARTLIGHT - Juego de arcade y de lógica de Epic
- ❑ A3179 PACK RAT - Juego de arcade VGA con soporte SB
- ❑ A3180 GOD THE THUNDER - Buen juego de acción y de aventura
- ❑ A3181 MUTANT SPACE BATS OF DOOM - Shoot'hem-up VGA con suporte SB
- ❑ A3182 ELECTRANOID v1.01s - Seguramente el mejor de los rompecabezas VGA.
- ❑ A3184 GAME WIZARD v2.4 - Permite hacer trampas en muchos juegos
- ❑ A3185 HOCUS POCUS - Juego de plataformas VGA de Apogee
- ❑ A3186 ASTROFIRE - Juego de acción situado en el espacio
- ❑ A3187 TUBULAR WORLD - Increíble Shoot'hem up en VGA
- ❑ A3190 TUBES v1.0 - Juego de reflexión del tipo Tetris
- ❑ A3191 BOMBER 2.1 - Vuelva a su base después de eliminar a los helicópteros y a la DCA
- ❑ A3192 FINTRIS - Increíble juego de tipo Tetris con diferentes opciones SB VGA
- ❑ A3193 CALVACADE O'CARD GAMES 2.5 - Varios juegos de cartas para 1 o 2 jugadores
- ❑ A4001 ACTION GRAPHICS 2.1 - Programa VGA de animaciones objetos, Ratón, DD
- ❑ A4002 CHILDREN'S GRAPHIC 4.1 - Programa de diseño para niños
- ❑ A4003 WUNDER BOOK v1.0 - Cinco juegos para niños. Puede funcionar en Francés
- ❑ A4004 BERT'S DINOSAURS 3.2 - Permite a los niños colorear magníficos dinosaurios

NOVEDADES USA - MS DOS

- ❑ A4005 MICROCAD 2.0 - Este programa CAD le permite crear planos precisos
- ❑ A4006 JPEG 386/486 4.0 - Convierta sus imagenes GIF en JPG versión para 386 y 486
- ❑ A4007 256 PAINT 2.0 - Programa de diseños VGA 256 colores (ratón)
- ❑ A4008 PICTURE EDITING PACKAGE 1.3 - PAO y diseños vectoriales WYSIWYG
- ❑ A4009 ENVISION PUBLISHER v2.0 - Uno de los mejores programas PAO Shareware
- ❑ A4010 PICEM v3.2 - Célebre viewer que soporta GIF, PCX, TGA ...
- ❑ A4011 DESKTOP PAINT 256 v2.0 - Completísimo programa de diseño SVGA, DD, Ratón
- ❑ A4012 GIFDESK v4.5 - Catalogue sus imagenes GIF. VGA/SVGA
- ❑ A4013 EZ-FORMS PLUS - Permite crear formularios y diagramas
- ❑ A4014 GRABBER v3.97 - Captura las imagenes de su pantalla EGA/VGA/texto
- ❑ A4015 GRAPHIC WORKSHOP v7.0b - Excelente utilidad gráfica
- ❑ A4016 NEOPAINT V2.2 - Permite crear y retocar las imágenes EGA/VGA
- ❑ A4017 VPIC v6.1 - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/SVGA
- ❑ A4018 CRAYON BOX v3.0 - Programa de diseño y de cálculo para niños
- ❑ A4020 DMORPH v1.12 - Buen programa de morphing
- ❑ A4021 QPEG v1.4d - Visualizador de imagenes JPG muy rápido
- ❑ A4030 PRINT PARTNER v2.0 - Permite de realizar Cartas de voces y bandas etc...
- ❑ A4033 PROTOCAD 3D v2.0 - Increíble programa de diseño CAD
- ❑ A4044 SCREEN THIEF v1.56 - El mejor programa para capturar pantallas
- ❑ A4047 SVGA 1.13 - Famoso visualizador de imagenes - soporta diferentes formatos
- ❑ A5001 BLASTER MASTER v6.0 - Complemento ideal para su tarjeta Sound Blaster
- ❑ A5002 COPYMASTER - Realiza backup de numerosos programas protegidos
- ❑ A5003 DISK COMMANDO v2.10 - La respuesta Shareware a Norton Utilities
- ❑ A5004 DISK ORGANIZER v4.20 - Desfragmentar y entretiene su disco duro
- ❑ A5005 VIRUSCAN v116 - Scan célebre anti-virus de McAfee
- ❑ A5006 CLEAN-UP v116 - Desinfestador de virus muy potente - McAfee
- ❑ A5007 VSHIELD v116 - Una protección permanente contra los virus
- ❑ A5008 PKZIP v2.04G - La última versión del famoso utilitairo de compresión PKZIP
- ❑ A5009 ANADISK 2.07 - Excelente utilitairo de análisis de disco y de diskettes
- ❑ A5010 ELFTREE 1.E043 - Poderoso Shell para disco duro y CD ROM
- ❑ A5011 PASSWORD v5.0 - Nuevo sistema de palabras cruzadas
- ❑ A5012 EXPLOSIVE v3.1 - Protectores de pantalla tipo After Dark para DOS y Windows
- ❑ A5014 DISK COPY FAST v4.6 - Un duplicador de diskette 42% más rápido que DOS
- ❑ A5015 MORT'S v2.5 - Un buen clon de Norton Commander para gestionar su disco duro.
- ❑ A5016 VGA-COPY v5.2 - Un super diskcopy VGA con suporte Sound Blaster
- ❑ A5017 ARJ v2.41 - Famoso compresor de ficheros
- ❑ A5018 GETBACK V2.1 - Excelente programa para hacer cópias de seguridad con compresión
- ❑ A5021 WORD TRANSLATOR v1.0 - Traductor Inglés - Español
- ❑ A5022 SHOW TEXT CONVERTER 1.0 - Compilador de ficheros de texto en .Com
- ❑ A5023 ALMANAC - Increíble almanaque esotérico lleno de funciones
- ❑ A5024 WOLRD TIME - Obtenga la hora local de 30 ciudades mundiales en segundos
- ❑ A5025 SKYGLOBE v3.6 - Un planétarium animado EGA/VGA/SVGA de 25000 estrellas
- ❑ A5026 MORTGAGE ANALYSER v1.13 - Análisis, amortizaciones, intereses, ...
- ❑ A5029 CD-BOX v3.05 - Programa de escucha de ficheros de sonido con un buenos gráficos
- ❑ A5030 MORTON UTILITIES 1.0 - Un TSR que ofrece 44 funciones útiles
- ❑ A5032 Q387 v3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387
- ❑ A5033 VIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ❑ A5034 SUPER COPY UTILITY 1.03 - Copia numerosos diskettes protegidos
- ❑ A5035 REBEL v3.3 - Un potente tabulador lleno de funciones.
- ❑ A5036 SOLVE-IT v4.2 - Calculador financiero con 30 funciones!
- ❑ A5037 WAMPUM v4.5 - Base de datos SGBD compatible dBASE. DD
- ❑ A5038 BREEZE v5.4 - Excelente editor de texto
- ❑ A5039 SAFEPACK v1.5 - Desfragmentador del disco duro
- ❑ A5040 ARCHIVE FINDER v1.25 - Permite búsqueda rápida de ficheros
- ❑ A5041 PKZMENU v1.04 - Menu para el archivador PKZIP
- ❑ A5042 QUICK v1.07 - Excelente generador de menus

❐ A5043 EDDY v.07e - Géstione sus ficheros y repertorios
❐ A5044 ULTRA TOOLBOX v6.0 - Permite crear fácilmente ficheros batch
❐ A5049 FPROT v2.12c - Uno de los anti-virus más eficaces
❐ A5051 KARAOKE v2.0 - Creación de Karaoke con ficheros .mod
❐ A5052 WOWII v2.3 - Interface gráfico para éscuchar ficheros .mod
❐ A5053 PERFECTEDITORv4.0-Excelenteéditordetextomuycompleto
❐ A5055 SHEZ v10.1 - Aplicaciones y shell para los archivos
❐ A5057 ACZAR v2.10 - Excelente gestionador de ficheros - ASP
❐ A5061 LZEXE 0.91 - Célebre compresor de ficheros EXE
❐ A5071 BOXER v6.0 - Nueva versión del célebre éditor de texto
❐ A5072 DRUM BLASTER -Haga musica con las teclas de su teclado
❐ A5076 HIDEDIR - Permite esconder sus repertorios
❐ A5081 FILE MAGICIAN - Buen gestionador de ficheros
❐ A5083 POWER BATCH 2.2 - Para crear ficheros batch con más funciones
❐ A5091 DAZZLE V5.01 - Excelente animación para su pantalla
❐ A5097 SNOOPER v3.30 -Análisis de las diferentes caracteristicas de su micro
❐ A5099 SCREAM TRACK - Créa y lee los ficheros MOD, S3M et STM
❐ A5100 DUAL MODULE PLAYER 3.01 - Un clásico para los ficheros MOD
❐ A5103 GEOCLOCK v5.3 - Reloj geográfico
❐ A5104 INTEGRITY MASTER - Programa de seguridad Anti-Virus
❐ A5131 WRITE CHINESE 1.0 - Iniciación a la escritura china
❐ A5136 NEOBOOK - Excelente para crear sus propias presentaciones multimédia
❐ A5137 CASSETTE MASTER 9.01 - Programa ideal para catalogar su K7 audio
❐ A5138 EXE.EXE - Transforme sus imágenes GIF y PCX en ficheros ejecutables
❐ A5145 VOC2EXE - Transforme sus ficheros VOC en EXE

NOVEDADES USA - WINDOWS

❐ A6001 PAINT SHOP PRO v2.01 -EL mejor editor de imágenes VGA/SVGA
❐ A6002 VIRUSCAN FOR WINDOWS v116 -Anti-virus que detecta más de 1800
❐ A6003 ASTRONOMY LAB v1.14 - Un verdadero planétarium para Windows
❐ A6004 ORION SQL FOR WINDOWS v2.0 - Base de datos SQL para Windows
❐ A6005 WYNDFIELDS FOR WINDOWS 1.1 - Nueva base de datos inter-relacionada
❐ A6006 WINZIP v5.0b - Un shell 3D. Soporta: ZIP,ZIP2,ARJ,LZH,ARC. Excelente!
❐ A6007 SABDU v2.70 - Duplica, formatea, compara planes
❐ A6008 BIOGRAF v1.1 - Magnífico Bioritmo con interpretación para Windows
❐ A6009 CHANGE CURSOR v2.2 -Cambia la fisonomia del cursor del ratón
❐ A6010 MICRO LATHE - Sistema de modelaje 3D
❐ A6011 WINCLIP v3.0 - Catalogue sus Clip Art
❐ A6013 WINPOOL - Juego de billar americano
❐ A6014 CHASTITY 1.02c - Sistema de palabras de acceso para Windows
❐ A6015 BLOCK BREAKER v4.0 - Juego de rompecabezas
❐ A6016 PARENTS v4.0 - Programa de genealogía
❐ A6017 WIND BASE v2.0 - Base de datos
❐ A6018 TAROT v3.2 - Tarot electrónico para Windows
❐ A6019 FONTER 6.0 - Excelente gestionador de fuentes TT et ATM
❐ A6020 PHOTOLAB 1.8 - El mejor procesador de imágenes para Windows
❐ A6021 GRAPHIC WORKSHOP v1.1M-Procesador et conversor de imágenes
❐ A6022 PIPE DREAM 1.1 - Evite la fugas
❐ A6023 TRUETYPE - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
❐ A6024 TRUETYPE - Parisian / Peignot / Park Avenue
❐ A6025 CD-AUDIO 1.28 - Escuche sus CD Audio en el lector CDROM
❐ A6026 MAKIN'WAVES 1.4 - Convierta los sonidos VOC, SND al formato WAV
❐ A6027 NISUS MISSILE MASTER 2.62 - Juego de tiro de misiles
❐ A6028 DRAG AND ZIP v4.1 - Aplicación para gestionar todos sus ficheros ZIP
❐ A6029 MOUSE CURSOR ENHANCER v1.3 - Cambia la fisonomía del ratón
❐ A6030 FONT MONSTER 3.45 - Personalice y visualice sus fuentes TrueType
❐ A6031 TRUEVIEW -Aplicación para imprimir/visualizar las fuentes TrueType
❐ A6032 COLORCODES - Mastermind para Windows
❐ A6033 WINDUPE V1.0 - Duplicador de disquetes
❐ A6034 VIEW ICON - 600 iconos con un visualizador
❐ A6035 AZ ICON EDIT 1.8 -Buen editor de iconos - simple utilización
❐ A6036 GRABIT PRO 4.0 - Programa de captura de pantalla.
❐ A6037 PICTURE MAN -Herramienta para gráficos. Bmp, Gif, Tif, Jpeg, Tga, Pcx
❐ A6038 WINJPEG 1.6 - Comprima sus imágenes de 30 - 70 %
❐ A6040 BLITEZ - Pilote su helicóptero de guerra
❐ A6041 BRAIN GAMES - 7 juegos para Windows
❐ A6042 MICROLINK - Programa de comunicación Zmodem
❐ A6043 MAKES v1.0 - Juego chino muy popular para Windows
❐ A6044 WAXMAN v1.2 - Juego de ajedrez para Windows
❐ A6045 HEARTS 2.0 - Juego de cartas donde usted juega contra 3 jugadores
❐ A6046 MAH JONGG - Version para Windows del célebre juego Chino
❐ A6047 MISSILE ATTACK! 1.1 - Defienda su ciudad del ataque enemigo
❐ A6048 WORLD EMPIRE II - Juego de estrategia tipo Risk
❐ A6049 THIEVES AND KINGS - Juego de cartas para Windows
❐ A6050 DIGITALAUDIOPLAYBACKFACILITY-Lee ficheros Wav, Midy CDaudio
❐ A6051 WORM WAR 1.0 - Juego de tiro y localización Windows
❐ A6052 FILLDISKETTE4.02-Utilidad con copiade seguridad comprimida
❐ A6053 WINDOWS SYSTEM BACKUP 2.1-Sistema copia Windows
❐ A6055 PAIGOW POKER - Juego de vidéo Poker
❐ A6056 WIZMANAGER 1.5-Línea de iconos en el gestionado de ficheros
❐ A6057 ROCKFORD v3. - Cree sus propias tarjetas de visita
❐ A6058 WINMOD PRO - Permite escuchar de ficheros MOD
❐ A6059 DPROTECTOR 3.2 - Desbloquea ciertos juegos comerciales
❐ A6060 WASH ALIENS - Juego Arcade tipo Galactica
❐ A6061 RUNNER 1.0-Adaptación del célebre juego Load Runner
❐ A6062 OBJET ORGANIZER 1.0 - Gestiona información, textes, gráficos
❐ A6085 RENAMETT v1.03-Permite cambiar nombre a fuentes TrueType
❐ A6087 POKE IT POKER - Juego de video poker para Windows
❐ A6088 MULTIMEDIA SWISS ARMY KNIFE v1.06 - Lee ficheros de sonido, imágen, animación
❐ A6090 DRAW 5 VIDEO POKER - Poker video
❐ A6091 JEWELS MASTER v1.3 - Juegos de acción para windows
❐ A6092 K-CHESS - Juego de ajedrez
❐ A6096 MS CHOMP - Juego de tipo Pacman
❐ A6107 WINDOWS LOTTO - Programa basado en el principio de la loto

SUS GARANTIAS

1) Si usted no está satisfecho al 100% , sólo tiene que devolver los programas en su embalaje original dentro de los 15 días desde su envío y le será devuelto su importe, (menos 1000.pts de gastos).. A fin que su paquete no se pierda le recomedamos enviarlo certificado.

2) EDIMESTRE le garantiza que todos los programas están libres de virus conocidos.

3) No existe obligación ulterior alguna de compra de más programas. Estos programas son Shareware y Freeware lo cual pude implicar el pago de pequeñas cantidades a sus autores.

4) Tenemos un servicio de asistencia técnica que le atenderá en caso de algún problema que pueda surgir.'

5) Su pedido será enviado por correo normal, con un plazo de entrega de 5 a 15 días. (Plazos sometidos a límites de stock.)

❐ A6113 TOOL BAR v2.11 - Para lanzar más rápido las aplicaciones
❐ A6115 MASTER AMORTIZER - Utilidad de cáculo de amortización
❐ A6116 QUICKCAL CALENDAR - Programa de calendario para Windows
❐ A6123 WALLPEEPER v1.1 - Utilidad para gestionar el fondo de Windows
❐ A6126 WINDIR V5.0 - Gestiona ficheros y repertorios
❐ A6131 ICON LIBRARY -Librería de iconos
❐ A6132 LENS - Lupa para Windows
❐ A6154 ARROWSMITH-Cambia la fisonomía del cursor del ratón
❐ A6167 ICOSHOW - Iconos con un visualizador
❐ A6168 THE CUBE - Juego de Rubik's Cube para Windows
❐ A6171 GUITAR TEACHER v1.71 - Programa de iniciación à la guitarra
❐ A6172 VIDVUEv2.4-Viewers multimediasoportaAVI,BMP,EPS,WAV,FLC,GIF
❐ A6177 WINWAMPUM - Versión para Windows de la célebre base de datos
❐ A6178 CARDWORKSHOP - Juegos de cartas variados
❐ A6179 WALL2 - Libreria de papel pintado para Windows
❐ A6180 WINYOTZ - Juegos del tipo Yams
❐ A6181 TIME CALCULATOR - Programa de cálculo en unidad de tiempo
❐ A6182 WINFORMANT - Búsqueda en doble de ficheros DLL/VBX
❐ A6183 WINVADE - Juego clásico tipo Space Invaders
❐ A6184 COMET BUSTER - Juego de asteroides con un gráfico soignée
❐ A6185 MOD4WINDOWS - Prograna para ecuchar ficheros MOD
❐ A6186 POWERCALC - Potente claculadora científica
❐ A6187 EZ FORMMASTER - Crea e imprime gráficos de alta calidad.
❐ A6188 NED'S WORLD v1.0-El principio está en recoger el máximo de neuron
❐ A6189 CLYSMICICONBAR v2.1-Barra de iconos permite lanzar programas
❐ A6190 GAMMACAD-ProgramaCAD ideal para hacer los planos de una casa
❐ A6191 MUSICSCULPTOR-Programa para componer arreglos musicales(CSon)
❐ A6193 FONTBOOKPROFESSIONALv2.7-Imprime todas las fuentes instalada
❐ A6194 SUPERFLICSSCREENSAVER-Buen screensaver para Windows
❐ A6195 CD WIZARD 2.30 - Permite escuchar CD audio en lecteur CDROM
❐ A6196 FORTRESS - Juego de tiro en un paisaje lunar con carta de sonido
❐ A6197 WINDOWSCOMMANDER-Gestion de ficheros de tipo Nortn Comander
❐ A6198 IDELICA - Excelente programa para relizar kalidoscopio.
❐ A6199 HOUSE MOUSE - Programa de cálculo de amortización con gráficos
❐ A6200 AMLv2.0-Base de datos que gestiona varios soportes(K7,CD,Vidéo,Livre...)
❐ A6201 GREATEST PAPER AIRPLANES-Cree aviones de papel
❐ A6202 DIGITALFUNHOUSE-Efectos especiales para transformar sus fotos
❐ A6203 ASLPAINTER-Mejor que el Paintbrush de Windows y con+funciones
❐ A6204 SHUFFLEBOARD 3D-Juegos de paleta para 1 o 2 jugadores
❐ A6205 FLAGS FLAGS FLAGS -test de Banderas europeas

ADULTOS

Estas imágenes están registradas en el formato JPEG y nécesitan un visualizador o convertidor de ficheros gráficos JPEG, si usted no lo tuviera, selecione el kit JPEG de esta lista.
Los programas e imágenes de la série adulta son estrictamente réservados para adultos de 18 años o más. Ningún pedido será enviado sin la firma en el bono de prueba, certificando tener 18 años o más.

❐ 8001 **KIT JPEG** - Para DOS	❐ 8002 **KIT JPEG** - Para Windows
❐ 8003 **FOTOS EROTICAS X** - Asia III	❐ 8004 **FOTOS EROTICAS X** - Asia IV
❐ 8005 **FOTOS EROTICAS X** - Black II	❐ 8006 **FOTOS EROTICAS X** - A... IV
❐ 8007 **FOTOS EROTICAS X** - Orgy IV	❐ 8008 **FOTOS EROTICAS X** - Orgy III
❐ 8009 **FOTOS EROTICAS X** - Trio VII	❐ 8010 **FOTOS EROTICAS X** - TrioVIII
❐ 8011 **FOTOS EROTICAS X** - Lesb VI	❐ 8012 **FOTOS EROTICAS X** - Lesb VII
❐ 8013 **FOTOS EROTICAS X** - Hot I	❐ 8014 **FOTOS EROTICAS X** - Gay I
❐ 8015 **FOTOS EROTICAS X** - Hot II	❐ 8016 **FOTOS EROTICAS X** - Hot III
❐ 8017 **FOTOS EROTICAS X** - Ling II	❐ 8018 **FOTOS EROTICAS X** - PinUp II
❐ 8019 **FOTOS EROTICAS X** - Ling III	❐ 8020 **FOTOS EROTICAS X** - PinUpIII
❐ 8021 **ANIMACION EROTICA X** - N° 20	❐ 8022 **ANIMACION EROTICA X**-N°21
❐ 8023 **ANIMACION EROTICA X** - N° 22	❐ 8024 **ANIMACION EROTICA X**-N°23
❐ 8025 **ANIMACION EROTICA X** - N° 24	❐ 8026 **ANIMACION EROTICA X**-N°25
❐ 8027 **ANIMACION EROTICA X** - N° 26	❐ 8028 **ANIMACION EROTICA X**-N°27
❐ 8029 **ANIMACION EROTICA X** - N° 26	❐ 8030 **ANIMACION EROTICA X**-N°27
❐ 1323 **INTERSEX** - Monopoly para adultos	❐ 1396 **KAMA SUTRA** - Todas las técnicas
❐ 1321 **ASTROTIT** - Juego de tiro para adultos	❐ 1343 **MCPOP4** -Juego de acción EGA para adultos

OKPC - 1194

Bono de prueba libre

Enviar a: EDIMESTRE
C/ Obispo Morgades n° 2
08720 Vilafranca del Penedés

Fax: 8171870

SI, deseo aprovechar esta oferta especial. Queda claro que me beneficiaré de todas sus garantías. Con esta condición, envíeme para probar durante 15 días:

❐ 10 programas por 2750-Pts ❐ 20 programas por 4000-Pts ❐ 25 programas por 5000-pts
❐ 30 programas por 6000-Pts ❐ 35 Programas por 7000-Pts.

Total Programas ______ Pts.
Gastos de Envío 400 Pts.

(Pago por cheque,por contra reembolso o por tarjeta de crédito)

Total a pagar ______ Pts

Adjunto mi pago de ______ Pts. por ❐ Chèque ❐ Contra reembolso (400 pts)

❐ Visa/Mastercard: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Fecha de caducidad: |_|_|_|_|

IMPORTANTE: Envíeme los disquetes: ❐ 3.5 HD 1.44 Mo - ❐ 5.25 HD 1.2 M

OBLIGATORIO : Para los programas de la serie ADULTOS : certifico tener 18 años o más .

Firma: ______________

Nombre: ______________

Apellidos: ______________

Dirección: ______________

Código postal: ______________ Ciudad: ______________

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán devueltos. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir esta oferta en cualquier momento, de modificar o actualizar esta oferta sin preaviso.



- OK Preview: LOST SECRET OF THE RAIN FOREST
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: AVENTURA

Lost Secret of the Rainforest

Tener conciencia del peligro que corre nuestro planeta ante la polución indiscriminada a la que le sometemos, es algo importantísimo.

Para ayudar a la educación ecológica de los niños se ha creado esta magnífica aventura.

SALVAR EL PL

A esta aventura se la puede catalogar como la segunda parte del Eco Quest, en la que nuestro personaje, un niño, salvaba el océano de la polución con un delfín como amigo. En este caso nuestro amigo será un pequeño murciélago.



LA HISTORIA DEL BOSQUE

Nuestro personaje llega a un lugar muy parecido al Amazonas. Una zona muy verde, muy lluviosa, llena de vida, etc. No es de extrañar que a la Selva Amazónica se la denomine el pulmón del planeta. Sin embargo, compañías de países desarrollados se dedican a talar árboles indiscriminadamente para producir papel.

Nuestro héroe, Adam Greene, viaja con su padre, que es un ilustre biólogo, en busca de fuentes alternativas que puedan ser utilizadas en la producción del papel, en vez de los árboles.

Junto con Adam y su padre cruzan la aduana dos siniestros personajes, que serán "los malos de la película". Estos son unos tipos deseosos de contaminar y a los que sólo les interesa encontrar oro.



Tras pasar la aduana, al padre de Adam le roban la maleta y nuestro personaje se queda solo. Unos animales del bosque le piden ayuda para salvar "el corazón del bosque", un viejo árbol que da vida al bosque y que está a punto de morir. Nuestra misión será la de salvar este árbol.





EDUCACION SOBRE TODO

Rainforest es un juego pensado para niños de 10 años en adelante, aunque su dificultad recomienda experiencia en juegos de aventuras. Entre las opciones tan conocidas de hablar, ver, coger e inventario; están otras dos muy propias de este juego: reciclar y el "Ecorecorder".

La opción de reciclar te dará puntos cada vez que elimines basuras del suelo. Como ves es una opción muy educativa. En cuanto el "Ecorecorder", sirve para obtener información acerca de los agentes



LANETA



contaminantes del medio ambiente, para sacar pistas y para conocer mejor las especies animales y vegetales que nos vamos encontrando. Este es el punto fuerte de Rainforest: la educación.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

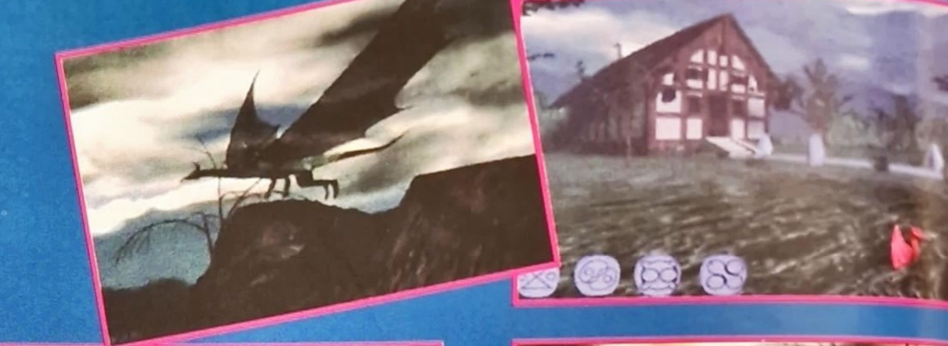


- OK Preview-CD: DRAGON LORE
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tipo: ROL

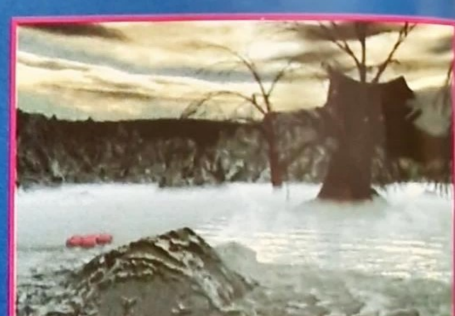
Dragon Lore: The Legend Begins

ROL SIN LIMITES

La próxima generación de videojuegos tiene un buen exponente con Dragon Lore, un programa con escenas de vídeo interactivo, que te sumergen en un escenario virtual en el que dispones de una plena libertad de movimientos.







Se puede catalogar a Dragon Lore como el primer juego de rol con vídeo interactivo en 3D. La calidad de sus gráficos a pantalla completa no deja nada que desear. Además, cuando efectuamos un viaje se puede ver una película en una pequeña ventana, que nos muestra el viaje con un vídeo en tiempo real.





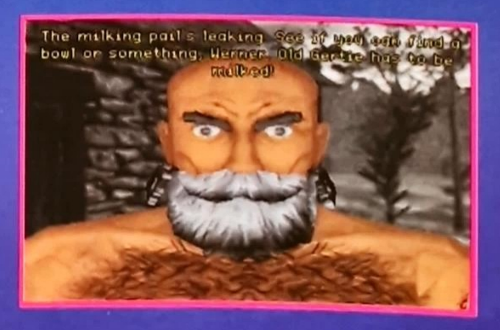
LA HISTORIA

Un mundo fantástico es el escenario del juego. El Gran Padre Wyrm es quien creó el mundo e impuso el orden donde antes había caos. Por desgracia, las Hordas del Mal no fueron destruidas al completo y ahora se han lanzando a la conquista de este mágico mundo.

Duendes, gnomos, hombres y dragones huyeron de la embestida del mal, pero en la retirada el gran guerrero Axel Von Wallenrod murió debido a una traición. Ahora te toca a ti poner en jaque a las fuerzas del mal. Asumes el papel de Werner, hijo de Axel, y tienes que convertirte en caballero de la Orden de los Dragones, para vengar la muerte de tu padre y restituir la justicia en el valle.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









- OK Preview-CD: ALONE IN THE DARK 3
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: AVENTURA

Alone in the Dark 3

EN EL LEJANO OESTE



Uno de los juegos más esperados y que está a punto de llegar, es la tercera parte de Alone in the Dark, la culminazación de una trilogía que cuenta con un gran número de seguidores. La idea de Infogrames es lanzar el juego sólo en formato CD-ROM, así que preparaos para lo que se avecina.





Esta nueva entrega de la saga Alone in the Dark nos trasladará a 1.925, al "Salvaje Oeste". La idea clásica del pueblo fantasma toma vida ante nuestro personaje, que tendrá que vérselas con todo tipo de criaturas fantasmagóricas como: esqueletos y zombies.

Entre las novedades del juego está la opción de seleccionar el nivel de dificultad más comodamente (incluidas las municiones), la posibilidad de reencarnarte en tigre en una parte del juego si mueres, la opción de salvar hasta diez situaciones y la inclusión de un mapa para el juego. Algo de agredecer, ya que ayudará a situarse mejor y evitará que nos perdamos en los entramados laberintos del juego.

¿Podrás soportar este nuevo reto?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



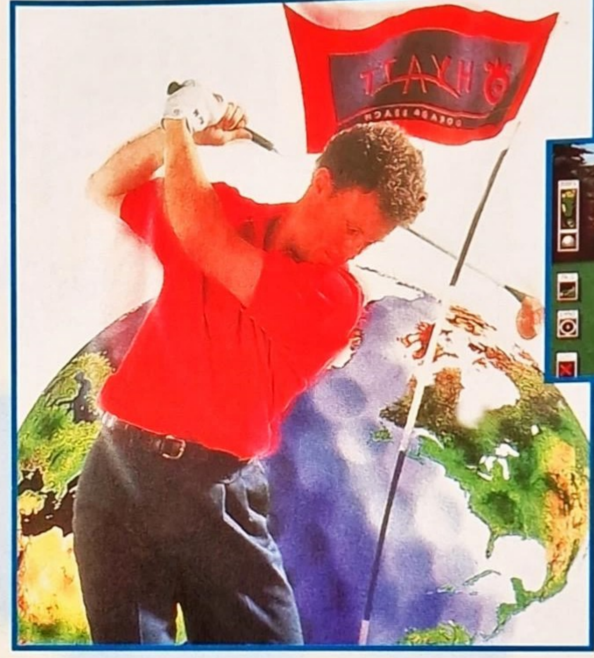




- OK Preview: WORLD CUP GOLF
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: DEPORTIVO

World Cup Golf



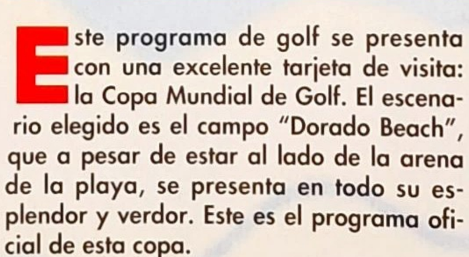






Este año se celebra el 40 aniversario de la Copa del Mundo de Golf. El lugar elegido para tal evento es la hermosa isla de Puerto Rico. Ahora tú puedes vivir este histórico acontecimiento, gracias a World Cup Golf.





Este programa de golf se presenta con una excelente tarjeta de visita: la Copa Mundial de Golf. El escenario elegido es el campo "Dorado Beach", que a pesar de estar al lado de la arena de la playa, se presenta en todo su esplendor y verdor. Este es el programa oficial de esta copa.

Este programa incluye secuencias detalladas de vídeo, desarrolladas por una enorme estación de gráficos, la Silicon Graphics Workstation. Para hacer el juego más competitivo se ha dotado a tus oponentes de una excelente inteligencia artificial.

Si quieres jugar por equipos puedes elegir, de una amplia lista de 32 combinaciones, quién será tu compañero.

Las pantallas de este artículo avalan la calidad de un juego del que hablaremos más el mes que viene. Hasta entonces habrá que esperar. ¿Estáis impacientes?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

TODO UN ANIVERSARIO



- OK Preview: DREAM WEB
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA
- Tipo: AVENTURA

SIETE ALMAS MALDITAS

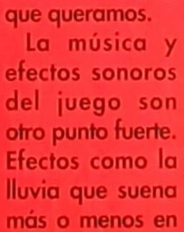
Un futuro terrible es el destino de la humanidad. La culpa de todo la tienen siete personas, siete almas enfermizas que destruirán el mundo si nadie lo evita. Tu objetivo es terminar con estas personas, y tienes licencia para matar.

Un grupo de monjes sabe cual es el triste destino de los humanos, y deciden buscar a una persona capaz de evitarlo. En su sabiduría te eligen a tí, un tipo duro y sangriento, que no repara nunca en los medios a utilizar para conseguir sus fines.



Cuando la misión llega a tí, en forma de esfera mágica, te despiertas de la cama y sales directamente a cumplir tu objetivo. Por cierto, en la cama no estabas sólo. Supongo que no es necesario aclarar que este juego es únicamente para adultos, ya que incluye una gran violencia y algunas escenas de sexo.

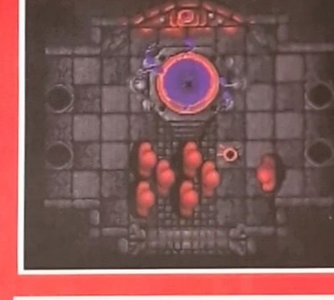




En el apartado gráfico Dreamweb cumple, aunque su apuesta por utilizar gráficos pequeños no sabemos que aceptación tendrá en el mercado. Sin embargo, estos gráficos son muy efectivos y permiten que el programa disponga de un supermapeado. El sistema de juego es muy simple y se utiliza al cien por cien el ratón. Para investigar se ha incluido una lupa que nos amplia claramente el lugar que queramos.

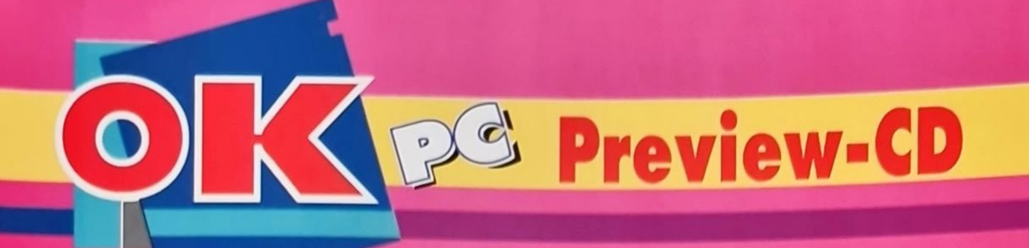
La música y efectos sonoros del juego son otro punto fuerte. Efectos como la lluvia que suena más o menos en función de si nos acercamos a la puerta de la calle o no, es todo un despliege sonoro.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









- OK Preview-CD: MAGIC CARPET
- Compañía: EA-BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ARCADE

Magic Carpet

En ocasiones se nos sorpende con juegos que desarrollan ideas francamente originales. En este caso se riza el rizo y se nos reta a jugar con un simulador de alfombras mágicas voladoras, como si nos tratásemos del mismísimo Aladino.









Magic Carpet está enfocado como un arcade aunque dispone de algunos detalles de estrategia. El objetivo es destruir las fortalezas de tus enemigos. Para ir evolucionando en el juego debes ir acabando con las diversas criaturas voladoras, que os aseguro tienen muy malas pulgas.

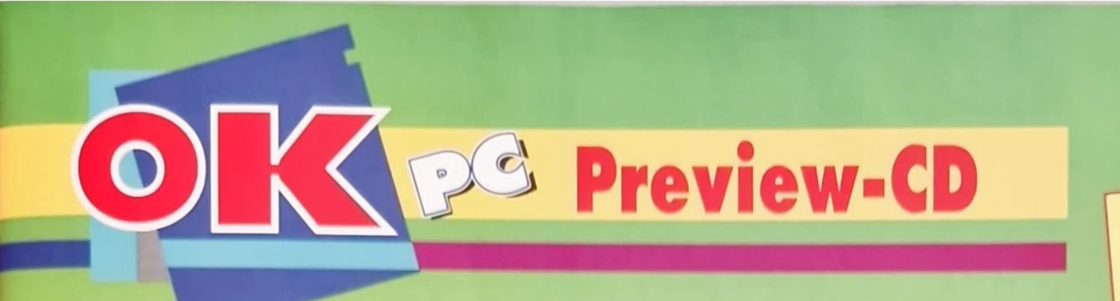
Con el "maná" que consigáis, podréis ir edificando torres de apoyo e ir consiguiendo nuevas armas más destructivas, con las que poner en jaque a vuestros rivales. Al principio sólo dispones de dos armas, un misil mágico que nunca se agota, y unas excelentes bolas de fuego muy destructivas, pero limitadas.

Los combates se realizan sobre las alfombras mágicas. Tu visión se desarrolla en una perspectiva en primera persona a través de un escenario virtual lleno de montañas, árboles, ríos y sobre todo enemigos. La libertad de movimientos es total, puedes ascender y descender, ir hacia adelante o atrás, realizar giros bruscos, etc.

Una característica innovadora de Magic Carpet es que es el primer juego está especialmente diseñado para aprovechar la capacidad de los nuevos PC con procesadores Petium, en los que el juego con resolución SVGA a pantalla completa es toda una delicia. Pero no os asustéis, el programa también funcionará en 486 potentes con buenas tarjetas gráficas, o en ordenadores inferiores si disminuimos la resolución gráfica y algunos efectos del terreno.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

ALFOMBRAS VOLADORAS



- OK Preview-CD: NOCTROPOLIS
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: AVENTURA

Noctrópolis

Una afición muy sana es la de coleccionar comics. Los de ciencia ficción estimulan mucho la imaginación, aunque a nadie tanto como a nuestro protagonista, que se verá transportado a un nuevo mundo.

Un día tras leer un divertido comic de vampiros, nuestro personaje tuvo un terrible sueño. Una excitante mujer se le acercó saliendo de otra dimensión y le empezó a seducir, cuando su rostro se acercó unos enormes colmillos aparecieron, y justo en ese momento llamarón a la puerta.

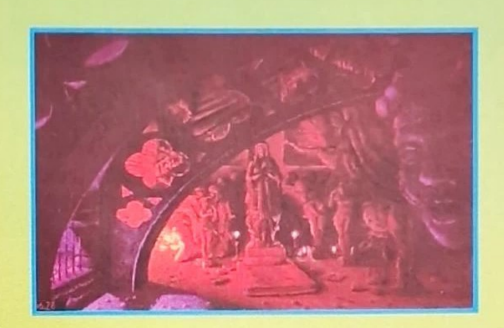
Un paquete postal, traído por una siniestra e intrigante niña, ofrecía a nuestro personaje la opción de vivir una aventura única. Tras investigar el paquete nuestro personaje se ve transportado a un mundo fantasmagórico, la ciudad de Noctrópolis. Esta urbe está llena de criaturas de la noche, sacadas de las más terribles pesadillas.

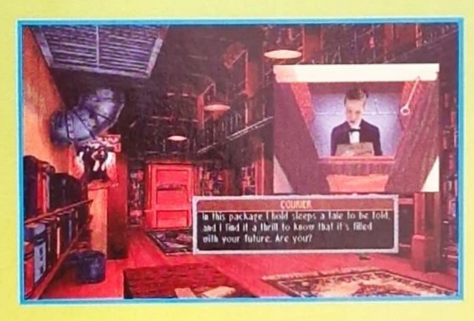
LOS MEDIOS

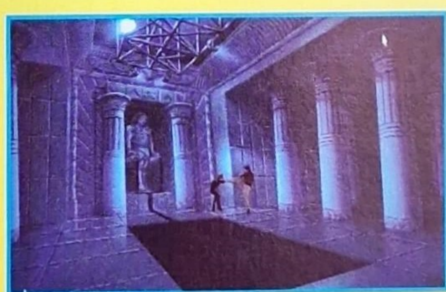
Esta aventura saldrá sólo en CD-ROM y es únicamente para adultos. Los gráficos son SVGA y tienen una ambientación increíble, que junto con la banda sonora y los efectos de sonido te sumergirán de lleno en esta atmósferá fantasmal. Los textos del juego serán traducidos al castellano por Dro Soft.

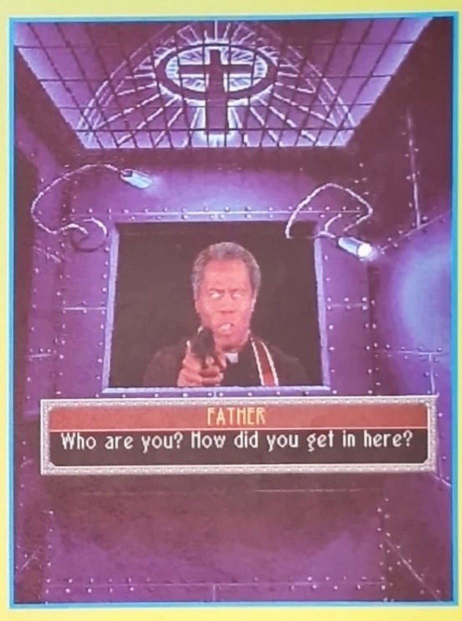
Toda la aventura se desarrolla en la ciudad de Noctrópolis. A base de ir hablando con los personajes irás descubriendo nuevos lugares a visitar, hasta que consigas escapar de esta ciudad y acabar con las criaturas que la habitan.

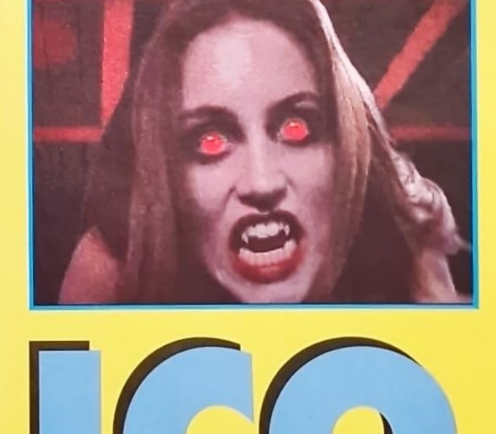
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











MUNDO DIABOLICO

OK PC Preview

- OK Preview: UNIVERSE
- Compañía: CORE DESIGN
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tipo: AVENTURA

Universe

PERDIDO EN EL ESPACIO

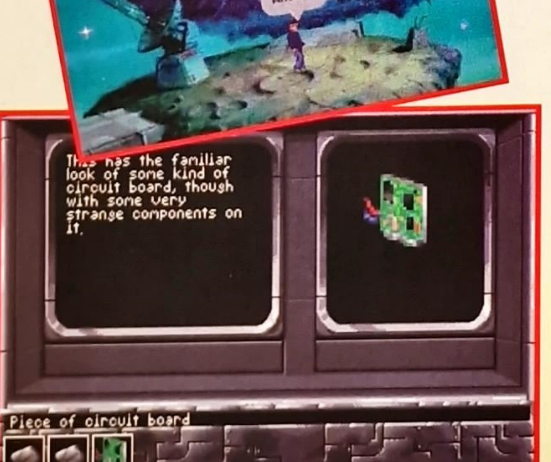
Core nos ofrece una nueva y misteriosa aventura que, en este caso, no se desarrolla en un mundo fantástico, sino en el espacio. En este juego se nota la herencia del popular Curse of Enchantia.

Todos recordaréis la anterior aventura de Core, The Curse of Enchantia, en la que nos adentrábamos en un mundo mágico de orcos y otros monstruos de leyenda.

Universe se puede considerar como la segunda parte del juego Curse of Enchantia. Si miramos el intérprete gráfico con el que se maneja el juego veremos grandes parecidos. Por ejemplo, el ambiente creado por los gráficos es muy parecido, es como si hubieran utilizado las mismas paletas de colores, en especial en los degradados.











Las opciones de Universe son: coger, usar, mirar, hablar, luchar, inventario y la más extensa, opciones, donde se engloban otras acciones habituales como comer, empujar, vestirse, lanzar, combinar, saltar, etc.

Universe te traslada al espacio. Al comienzo del juego luchas por saber qué es lo que te ha llevado a este planeta. A lo largo de tu camino irás encontrando numerosos objetos que te irán desvelando el misterio.

En resumen, Universe es una buena continuación para una aventura que en su día dio mucha guerra.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

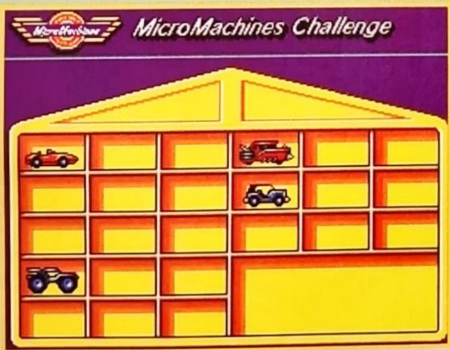


- OK Preview: MICROMACHINES
- Compañía: CODEMASTERS
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tipo: ARCADE

MicroMachines

Los MicroMachines son unos simpáticos vehículos de juguete en miniatura. Este programa te reta a todo tipo de carreras en los lugares más dispares que te puedas imaginar.

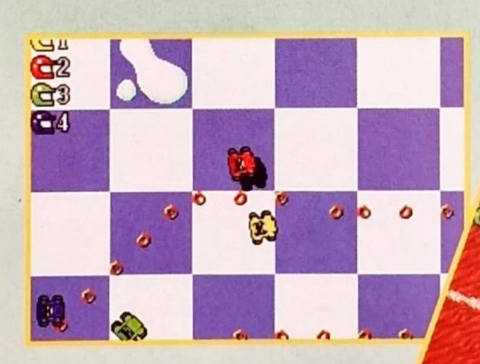


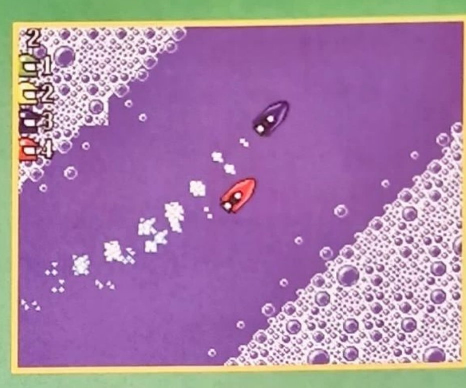


Si te gustan los juegos de carreras rápidos, con grandes dosis de arcade, ahora llega MicroMachines, un auténtico arcade de carreras.

MicroMachines nos ofrece dos estilos de juego: el modo de uno contra uno y el de todos contra todos. En el primero, nuestro objetivo es desmarcarnos del contrario; si logramos sacar de la pantalla a nuestro rival conseguiremos un punto y comenzaremos desde nuestra última posición, emparejados con nuestro contrario. En el segundo, nuestra misión consiste en clasificarnos entre los dos primeros, si no queremos perder una de nuestras preciadas vidas.

Los terrenos de juego son de lo más variopinto, puedes tener que competir en una mesa con manchas de leche, en una bañera con sus patitos, en una mesa de billar, en la arena de la playa, etc. Cada vez que cambiemos de escenario, cambiarán nuestros vehículos, de los cuales hay una amplia variedad.





Los señores de Codemaster son unos maestros en crear programas superjugables y con este juego siguen en su línea. Si quieres un juego simple, fácil de jugar y divertido, ese es MicroMachines.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

COCHES RAPIDOS



OK PC Preview-CD

- OK PREVIEW-CD: CYBERWAR
- Tipo: ARCADE
- Compañía: SALES CURVE
- Distribuidor: ARCADIA

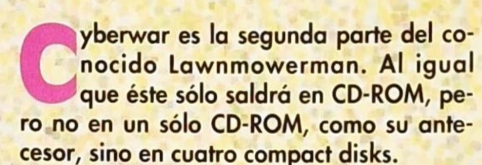






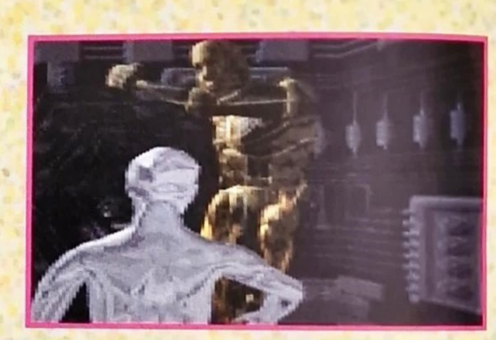
LUCHA VIRT

The Lawnmowerman CD fue uno de los primeros juegos en ofrecer un escenario virtual a pantalla completa, con gráficos de alta calidad y velocidad. Un programa de estas características necesitaba un digno sucesor: Cyberwar.



Cyberwar es la segunda parte del conocido Lawnmowerman. Al igual que éste sólo saldrá en CD-ROM, pero no en un sólo CD-ROM, como su antecesor, sino en cuatro compact disks.

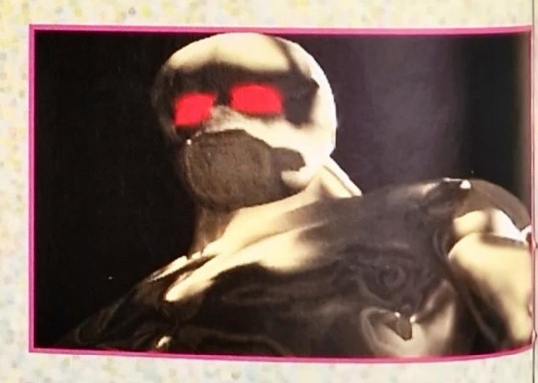
Los personajes y la trama de la película "El Cortador de Césped" tienen mucho jugo a exprimir y estamos seguros de que en un futuro esta línea de CD-ROM será ampliada con más juegos que utilizan esta película como base.



EL JUEGO

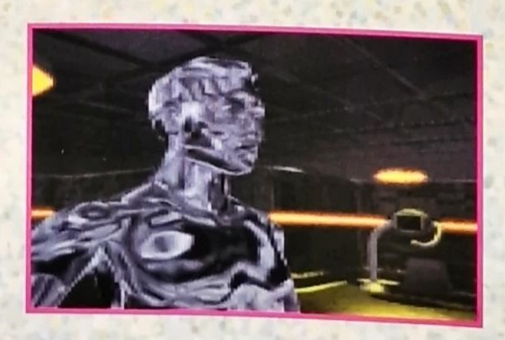
Como en Lawnmowerman, en Cyberwar asumes el papel del Dr. Angelo y tu objetivo principal es el de derrotar al malvado Job, quien se ha convertido ahora en una especie de dios en su mundo virtual.

El sistema de juego es el que ya se hizo clásico con juegos como Dragon´s Lair. En el transcurso del juego se te pide que realices una acción y se te da sólo un instante para que reacciones adecuadamente, en función de tu reacción la película (el juego) se desarrollará de una forma u otra. Una















UAL

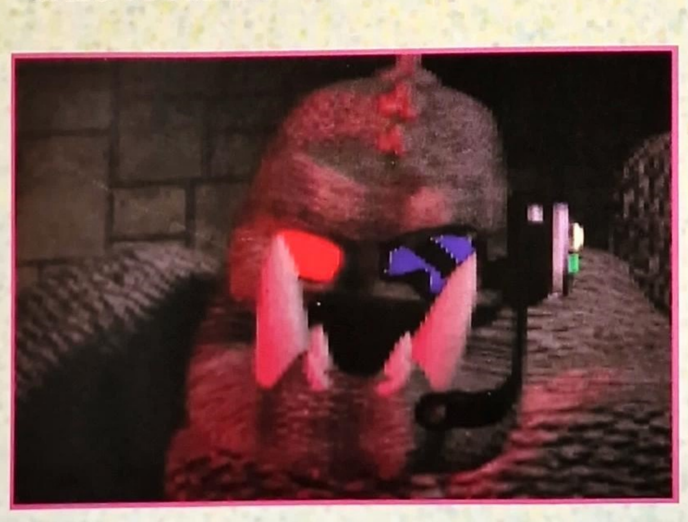


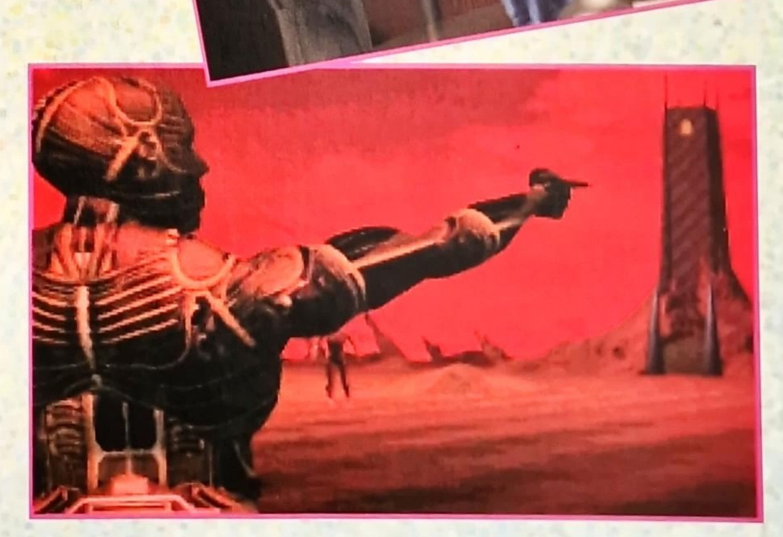
CYBERWAR ES EL SEGUNDO PRODUCTO DE LA SERIE LAWNMOWERMAN

de las novedades de Cyberwar es que ahora se puede elegir el camino a seguir, es decir, se puede decidir cuál será la próxima prueba en función del camino que sigamos.

Los requerimientos del juego son el único punto débil del programa, ya que será necesario un 486SX/25, 4 Mb de RAM y un CD-ROM de doble velocidad, algo que en nuestro país es todavía el sueño de muchos. Pero los afortunados poseedores de buenos equipos no deben de perder la pista a Cyberwar.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







- OK Preview: TRICK OR TREAT
- Compañía: ACA SOFT
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tipo: AVENTURA

Trick or Treat

El software lúdico español está en crecimiento, Aca Soft ya lo demostró con su superdivertido Bolix hace unos meses. El último producto de Aca es "Trick or Treat", una aventura gráfica en la que asumes el papel de un pobre chico al que le espera un triste destino.

Las últimas encuestas realizadas acerca de la siniestralidad en los transportes arrojan resultados alentadores...

Hace unos días, nadie habría predecido lo que le esperaba a nuestro personaje. Una chapuza apretando unos tornillos en una cadena de montaje provocaron un gran desastre en la fábrica, y no tardó en llegarle la carta de despido.

Sin esperanza de encontrar un nuevo trabajo y cuando las espectativas eran nulas, le llegó una carta del INEM ofreciendole un puesto de "Encargado General". Cuando llegó con su lujoso deportivo a la dirección indicada empezarón sus calamidades. El anterior encargado le robó el coche y se encontró en un inmenso asilo, en el que tenía que hacer absolutamente todo el trabajo. Como la noche de Hallowen estaba cerca, la primera misión es la de encontrar unos objetos necesarios para dar una fiesta.

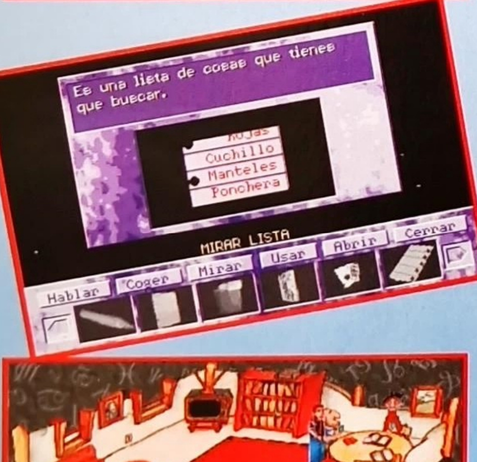


LOS MEDIOS

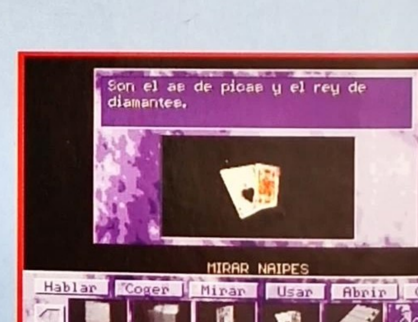
Lo primero que choca al ver este juego es el peculiar diseño gráfico de las pantallas, que parece haberse diseñado al estilo de los bocetos a lápiz. Sin embargo, los medios utilizados para la representación del inventario son excelentes, ya que podremos ver nuestro inventario en 3D. La música del juego es buena y acompaña bien a la aventura en todo momento.

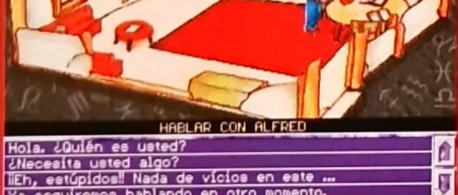
El manejo del juego es muy simple, ya que el interfaz gráfico utilizado es el tradicional en los programas de aventuras.

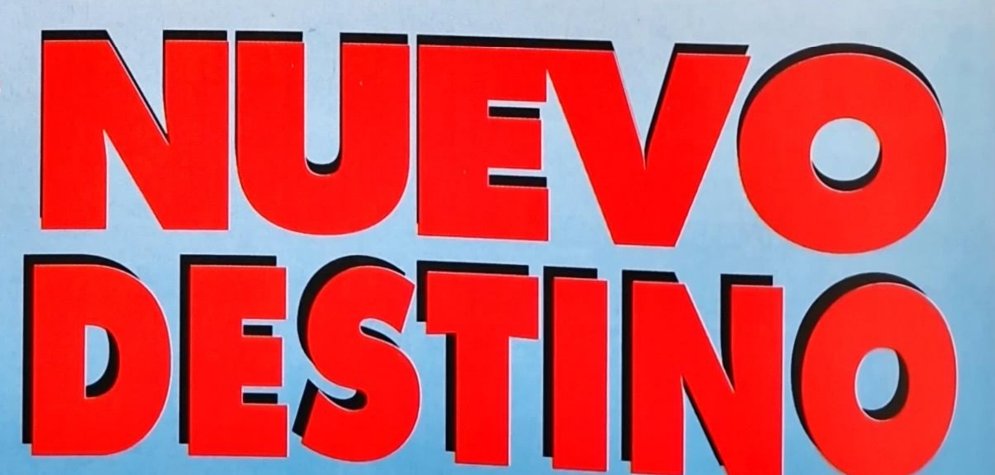
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











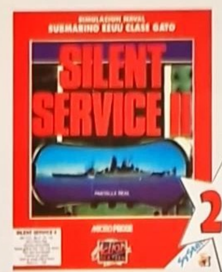
CD-ROM SIMULADORES

VAS A TENER UN INVIERNO CALIENTE



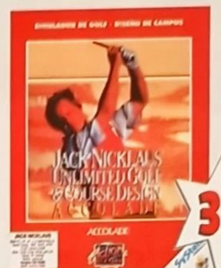
ACTION CD: Incluye dos simuladores de vuelo, más uno de tanque y otro de automóvil de carreras. ¿Quién da más?

4.750



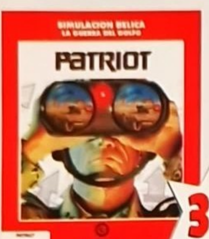
SILENT SERVICE II: Navega en un submarino clase gato y prepárate a disfrutar.

2.650



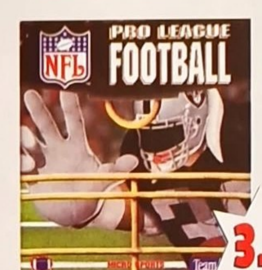
JACK NICKLAUS: Juega en cualquier campo de golf del mundo o diseña tu propio campo.

3.450



PATRIOT: La Guerra del Golfo con toda su intensidad y verismo

3.450

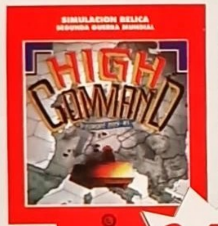


NFL PRO LEAGUE FOOTBALL: Toda la emoción del rugby con gráficos que reproducen el realismo de la liga americana.

3.450

HARPOON: La OTAN contra la URSS en una batalla naval sin precedentes.

3.450

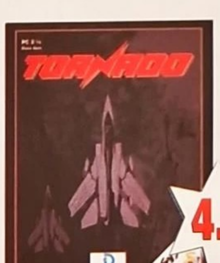


HIGH COMMAND: En tus manos está dirigir la Segunda Guerra Mundial (1939-45).

3.450

360 COMPILATION: Contiene dos simuladores de vuelo y uno submarino. Diversión a tope.

4.750



TORNADO: El simulador de vuelo no superado hasta hoy.

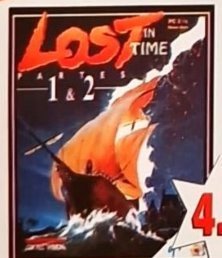
4.750



GANGA

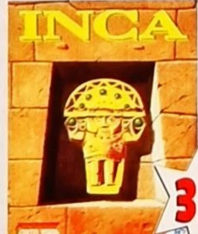
CD-ROM MULTIMEDIA

MULTIPLICARÁS TU DIVERSIÓN



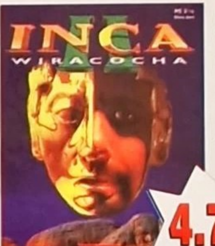
LOST IN TIME: Todo un mundo de aventuras con una calidad de imagen y sonido impresionantes.

4.750



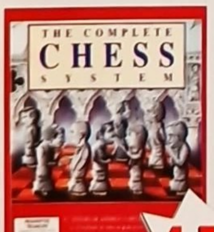
INCA: Haz un viaje en el tiempo y participa en las luchas entre indios americanos y europeos.

3.450



INCA II WIRACOCHA: Disfruta con el segundo episodio de la famosa saga fantástica de etno-ficción.

4.750



CHESS SYSTEM: Conviértete en un maestro con el sistema de ajedrez más completo.

4.750



GOBLIIINS: Aventura y acción en un ambiente medieval fantástico.

2.650



GOBLIINS 2: Vive una aventura increíble en compañía del Príncipe Bufón.

3.450



GOBLINS 3: Disfruta de una aventura salpicada de chistes y bromas divertidísimas.

4.750



FASCINATION: Acompaña a Doralice en su búsqueda de la droga afrodisíaca.

3.450



E.S.S. MEGA: Un simulador espacial de altos vuelos.

2.650

SyStem DE ESPAÑA, S.A.
Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 381 53 32
28033 MADRID

SI NO ENCUENTRAS ESTOS PRODUCTOS EN TU TIENDA HABITUAL, LLAMANOS

SyStem DE ESPAÑA, S. A.



Psygnosis

Si pensamos en Psygnosis, lo primero que nos viene a la mente es el juego "Lemmings", protagonizado por nuestros pequeños amigos suicidas. En este reportaje te presentamos la última entrega de este programa, junto con otras suculentas novedades.

En este reportaje te vamos a comentar los cuatro títulos que, de las manos de Psygnosis, vamos a poder disfrutar en breve.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Tras escapar de la Isla de los Lemmings y conseguir unir las 12 partes del Talismán en "Lemmings 2: The Tribes", nuestros amigos se hacen a la mar. Tras varios meses de viaje, el poder del Talismán, que les protege, empieza a disminuir y los lemmings se ven obligados a colonizar un archipiélago con doce islas.

En el aspecto gráfico se nota una sensible mejora en la calidad, del juego, que ha visto como los sprites de nuestros amigos han crecido sensiblemente. Además se incluirá una presentación en SVGA, aunque el resto del juego estará en VGA. Este programa saldrá tanto en disquetes, como en CD-ROM.

Para aumentar la jugabilidad se ha reducido drásticamente el número de opciones disponibles en las pantallas, con lo que se espera que baje el alto nivel de dificultad que tuvo su anterior entrega.

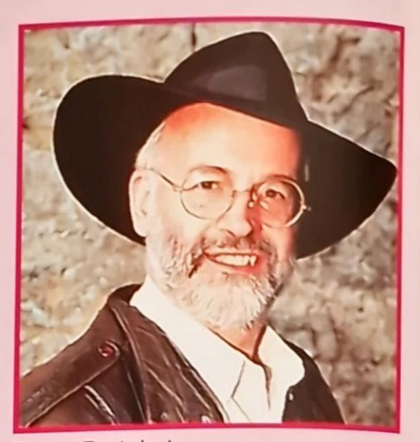
DISCWOLRD

Basado en un "best-seller" del humorista británico Terry Pratchett, que ha vendido más de cuatro millones de libros en el Reino Unido, Discworld te ofrece toda una aventura fantástica.

El juego incluirá voces digitalizadas en CD-ROM, que pertencen a famosos talentos como los Monthy Python.

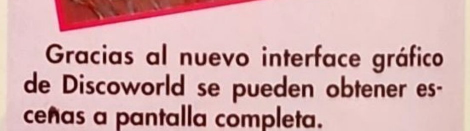
Las características más novedosas de esta aventura son el nuevo intérprete, que sólo aparecerá cuando sea necesario y sólo con las opciones posibles en cada momento, y el tamaño del juego, que según los creadores, promete ser hasta tres veces más grande de lo habitual.

DISCWORLD



Terry Pratchet





Gracias al nuevo interface gráfico de Discoworld se pueden obtener escenas a pantalla completa.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS









Esta nueva entrega de nuestros amigos los Lemmings es mucho más sencilla de manejar que su segunda parte. Ahora las funciones disponibles se han reducido sensiblemente.

LOS CUATRO JINETES DE PSYGNOSIS

NOVASTORM

Es el año 2.129, la inteligencia artificial se ha desarrollado a unos niveles inimaginables. Aprovechando esta tecnología se crea el SCARAB X, una máquina militar, que en poco tiempo toma conciencia de su propia existencia. La humanidad no sabe cuales son sus intenciones, pero algo está claro: es hostil.

En un intento desesperado por destruir esa máquina, se lanza un nuevo prototipo de caza espacial llamado Scavenger 4. Tú serás el piloto de esta nave y tu misión no será nada fácil.

La acción se desarrolla en cuatro planetas diferentes en los que se pondrán a prueba tus reflejos. Las escenas incluyen vídeo y sonido digitalizados, con gráficos renderizados y un nuevo sistema de generación de fractales, que hace posible utilizar el juego con CD-ROM´s de simple velocidad.

Se puede catalogar a Novastorm como una explêndida sucesión de la pauta que han marcado juegos como Microcosm y Rebel Assault.

ECSTATICA

Todo comienza cuando una joven montada a caballo decide parar para saciar su sed y dar de comer a su corcel. Al entrar en el pueblo de Ecstatica, presencia una escena terrible. Todo el pueblo está repleto de demonios y los pocos habitantes que aún quedan con vida están siendo torturados. Por desgracia, no es posible retroceder, ya que el puente que une el pueblo y la carretera se derrumba nada más cruzarlo.

Ecstatica te ofrce toda una aventura en tiempo real, que saldrá sólo en CD-ROM, con un nuevo sistema de generación de gráficos 3D. Esta nueva tecnología define mejor los objetos y personajes que aparecen en pantalla. Por ejemplo, nuestro personaje tropezará con una piedra, o veremos como sus pies se sumerjen en el césped.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

NOVASTORM



Novastorm te propone salvar a la humanidad de un ordenador que ha tomado conciencia de si mismo.

ECSTATICA







Un pequeño pueblo está tomado por una horda de monstruos. No hay regreso, así que tendrás que apañártelas para escapar como puedas.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: RISE OF THE ROBOTS
- Tipo: COMBATE
- Compañía: MIRAGE
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior (Recomendado 486DX)
- VGA, SVGA
- 4 Mb RAM (Recomendado 8 Mb RAM)
- Sound Blaster, Adlib, Roland, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum
- Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 20 Kb





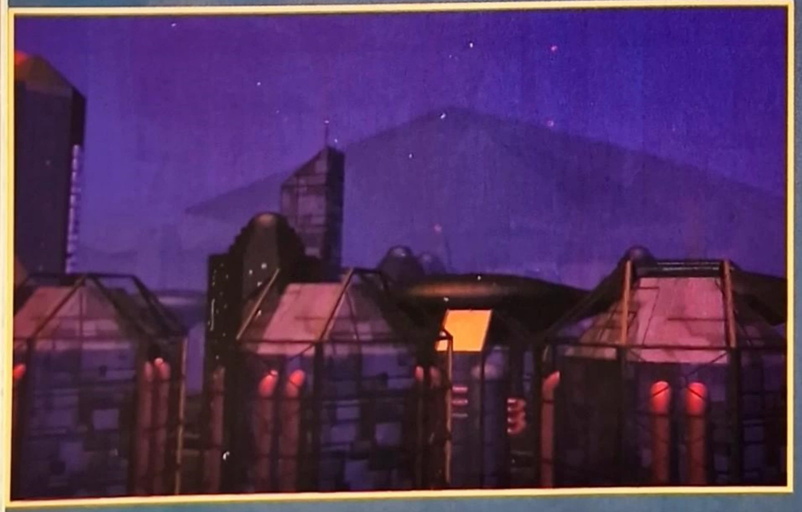
Rise of the Robots

SESIONES DE

En el futuro, una fábrica de androides se descompone. Un virus crítico ha invadido el sistema. Llega la mayor amenaza para la humanidad. Los nuevos hijos de los hombres se han rebelado.

Una de las historias que más corren en los guiones de ciencia-ficción es la del castigo que sufren los hombres por dar vida a seres inanimados. Una tarea propia de Dios. Desde Frankestein, y pasando por una larga serie de películas "B" de los 50, la osadía de crear seres artificiales ha sido castigada siempre con la muerte del creador, aunque claro, también se conseguía destruir al "monstruo", por parte de algún apuesto héroe con niña mona incluída.

Esto también vale para muchos juegos de ordenador, pero en el caso de Rise of the Robots, la cosa cambia. También se produce una rebelión de robots, provocado por un maléfico virus en el ordenador central del Sistema, y con un sólo objetivo: destruir a la raza humana.



Los humanos estaban aterrados, pero por una vez pensaron con la cabeza, pues la mejor forma de derrotar al enemigo es utilizar sus propias armas.

Fabricaron una serie de robots luchadores con el fin de destruir a todos los rebeldes, y pronto se convirtieron en las máquinas de matar más sofisticadas que haya ideado mente alguna.

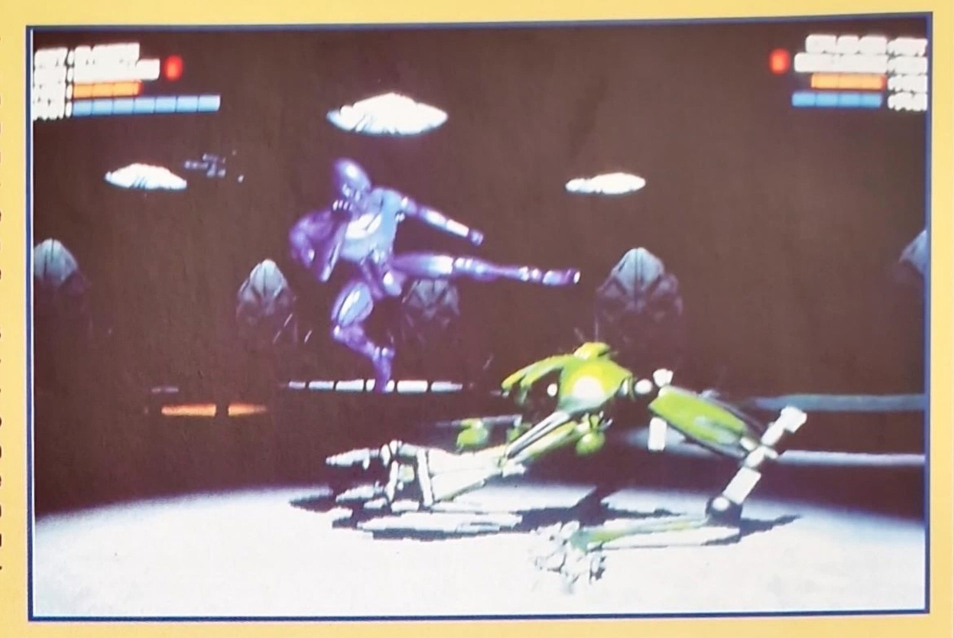
COMBATE MARCIAL

¿Y cómo destruyen a sus oponentes?. Muy fácil. A base de combate "cuerpo a cuerpo" o "metal contra metal", como prefieras denominarlo, al estilo de las antiguas artes marciales.

Por lo tanto Mirage tiene la excusa perfecta para renovar los ya viejos juegos de artes marciales y re-

ALMA DE ROBOTS

Sustituir a un luchador humano por un robot, incluso en un programa de ordenador, puede resultar una tarea bastante difícil. En primer lugar el juego debe contar con una historia lo bastante consistente para que la idea resulte creíble. Rise of the Robots cumple con ello, pero la parte más importante es que el juego nos muestre como pueden luchar los robots en un hipotético combate entre ellos.
Estamos acostumbrados a ver a los grandes héroes de la lucha en TV, pero el estado actual de la tecnología no nos permite construir robots preparados para cualquier tipo de torneo. Así que todo se ha dejado en manos de la imaginación y del ingenio de los programadores, que no en vano han pasado muchas horas en fábricas, para analizar los movimientos de robots industriales.
Y el resultado de todo ha sido excelente.



CYBERLUCHA

novarlos completamente. Sustituimos hombres por máquinas en un adecuado ambiente futurista y tenemos una bomba en nuestras manos. Y atención porque está a punto de explotar.

Todo el proyecto ha sido confiado al equipo de programación Instict Design, que con viejas glorias de los videojuegos, han puesto en marcha Rise of the Robots, que sin duda se va a convertir en un juego que va a dar mucho que hablar a partir de su lanzamiento que es inminente.

EL ESCENARIO

Parece que nos encontramos con un tradicional juego de lucha. En esencia es eso, pero hay que tener en cuenta como ha sido planteado el tema.

Olvidamos las viejas paradojas orientales, y nos encontramos en un mundo futuro poblado con supertecnología y con armas inimaginables ahora. Manejamos robots superpoderosos

LIBRA A LA HUMANIDAD DE LA AMENAZA DE LOS ROBOTS









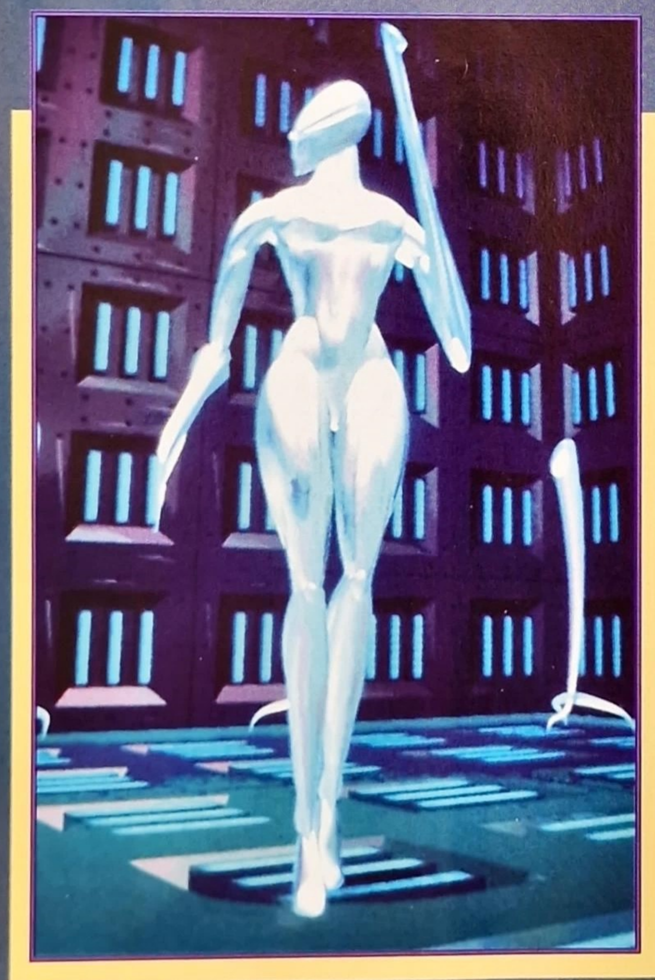


que acabarían de un sólo golpe a los mejores luchadores que habitan en las consolas. En definitiva, un mundo totalmente nuevo.

Sus gráficos y movimientos son bestiales, majestuosos y simplemente inolvidables. El juego lleva en proyecto cerca de dos años. Me imagino que en ese tiempo se han gastado cantidades interminables de horas de trabajo y esfuerzo. La verdad es que el producto final merece todos los elogios que se han dicho hasta ahora. Y los que vendrán por parte vuestra.

ANGEL FCO. JIMENEZ







PARA TODOS LOS GUSTOS

Una superproducción, como es este proyecto, debe de tener una cierta repercusión en todos los medios, mejor dicho, sistemas. Rise of the Robots tendrá vesiones para todas las consolas, aparte del propio PC o el Amiga. Incluso se rumorea que el Macintosh también contará con su propia versión del juego. Por lo tanto estamos ante uno de los juegos más versionados de la pequeña historia del software. No es de extrañar, promete grandes cosas, y sobre todo una espectacularidad gráfica que a más de uno dejará alucinado.



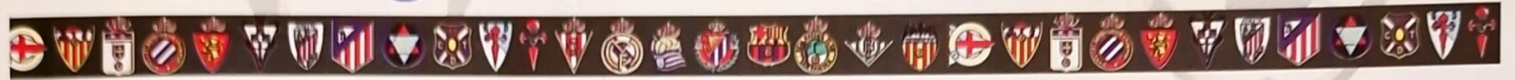


OK 96%

Dificultad:	95
Gráficos:	98
Sonido:	94
Originalidad:	94
Diversión:	98

PC LIGA 94-95

Una imagen vale más que mil palabras





Una completa base de datos multimedia con las fotos de todos los equipos.



Las fichas gráficas de cada jugador con los datos más interesantes.



Permite introducir datos cada jornada y hacer un seguimiento completo.



Los equipos y sus plantillas, con la historia de cada entrenador.



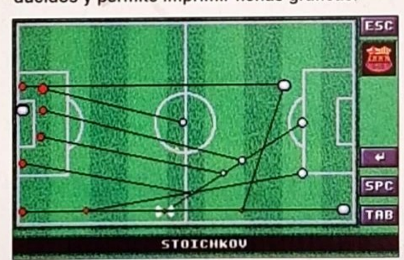
Dibuja gráficas en base a los datos introducidos y permite imprimir fichas gráficas.



Con todas las opciones para jugar: dos jugadores, contra el ordenador, partido visionado.



El juego más rápido y adictivo, con sonidos digitalizados. Compatible Soundblaster.



Posibilidad de jugar en modo entrenador, modificando las tácticas de cada equipo.



Gráficos VGA 256 colores, con el scroll más suave y rápido del mercado.

La mejor base de datos: más de 280 fotos de entrenadores, jugadores y plantillas.2 Disquetes de alta densidad con 5 MB de información, gráficos y músicas.
Requiere PC 286 (AT) o superior, 5 MB libres en el disco duro, VGA, disquetera de 3 1/2, 640 Kbytes de RAM. Compatible con todos los modelos de Sound Blaster.

CON LA GARANTÍA DE



¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO! POR SÓLO 2495 PTAS.

Solicita PC LIGA 94-95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30

Deseo que me envíen **PC LIGA 94-95** al precio de 2495 ptas + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos...Domicilio...Población...

Provincia...C.P ....Fecha de nacimiento.......................................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso

☐ Giro Postal nº..de fecha...............................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto..............................

TOWER COMMUNICATIONS

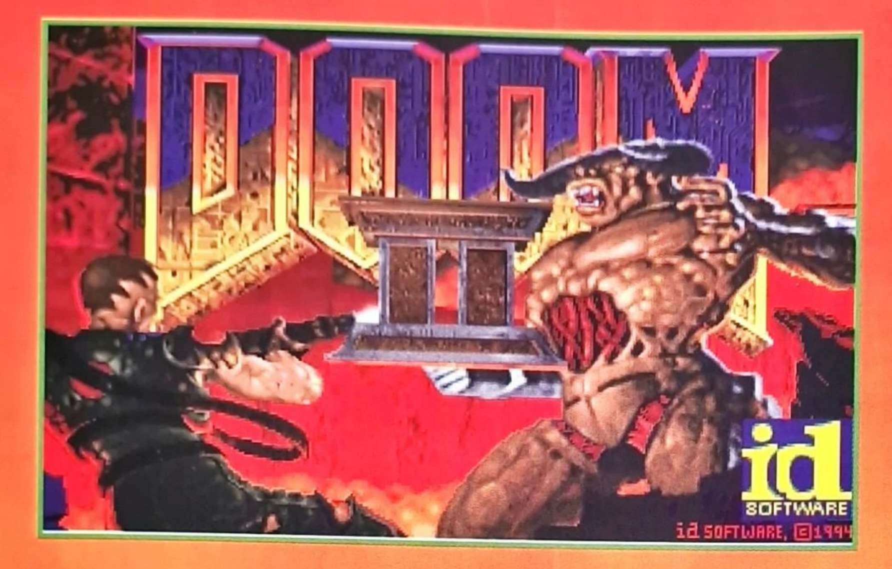
Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DOOM II
- Tipo: ARCADE 3D
- Compañía: ID SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 (486 DX recomendado)
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, General MIDI, Wave Blaster, Gravis
- Disco duro mínimo: 15 Mb
- Ratón, Joystick, Teclado

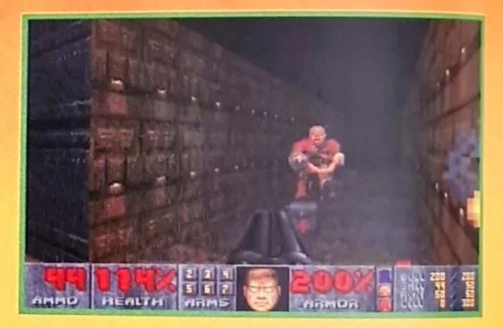
Doom II: Hell on Earth



INSTIN

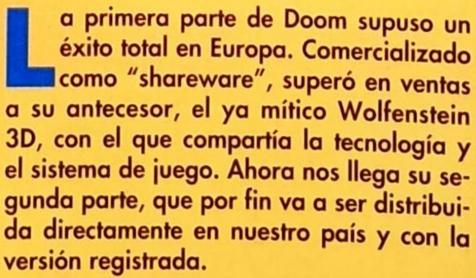
Según algunas teorías de la evolución, en el interior de nuestro cerebro se esconde la parte más violenta y primitiva de los seres humanos. Aquella que hace que un pacífico contable se convierta en una terrible máquina de matar. Doom II es la forma que tienen los ordenadores de despertarnos esa parte dormida. Las sensaciones obtenidas son increíbles.











La primera parte de Doom supuso un éxito total en Europa. Comercializado como "shareware", superó en ventas a su antecesor, el ya mítico Wolfenstein 3D, con el que compartía la tecnología y el sistema de juego. Ahora nos llega su segunda parte, que por fin va a ser distribuida directamente en nuestro país y con la versión registrada.



INFIERNO DE TERROR

El subtítulo del juego, que traducido viene a decir: "El Infierno en la Tierra", nos va a dar una idea de los peligros a los que nos enfrentaremos y las numerosas sorpresas que nos vamos a llevar. Vamos a luchar contra los soldados más entrenados y pertenecientes a los más prestigiosos comandos de élite. Son muy rápidos y buenos disparando, y "solamente" empezamos con una triste pistola. Pero si tenemos suerte, podemos conseguir armas cada vez más sofisticadas con las que masacrar mejor y salpicar todo de roja sangre.



Precisamente, uno de los aspectos más destacados de Doom era su exceso visual de la violencia. Charcos y chorros de sangre, aullidos de muerte y gente revolcándose en sus tripas, provocaron una serie de reacciones por los sectores más conservadores del mundo de los juegos de ordenador.

Tales críticas sólo consiguieron que el juego entrara en el Olimpo del software, y sus programadores han puesto toda la carne en el asador en esta segunda parte, porque la violencia y la diversión ha aumentado de forma considerable y algunas escenas son realmente impresionantes de ver. De todas formas, no quiero hacer una apología de la violencia, porque precisamente pensamos que una forma de descargar toda la adrenalina que llevamos dentro de nosotros es jugar con algún buen arcade que nos ayude a limpiar toda la descarga emocional que llevamos dentro.

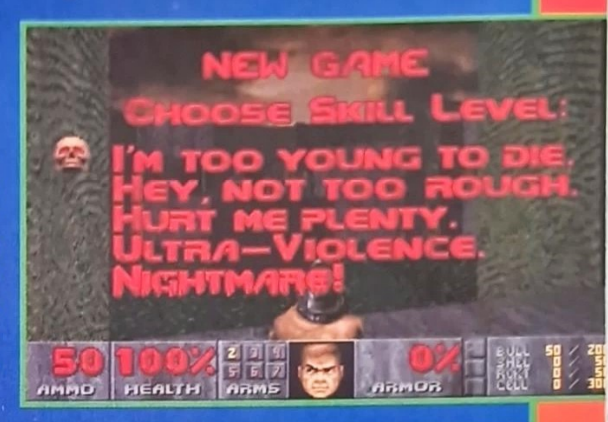


NIVELES DE DIFICULTAD

En Doom II existen varios niveles de dificultad, cada uno adaptable a nuestra pericia en el manejo de las armas, y son los siguientes:

I'M TOO YOUNG TO DIE
HEY, NOT TOO ROUGH
HURT ME, PLENTY
ULTRA-VIOLENCE
NIGHTMARE!

Si bien los dos primeros son ideales para empezar, los siguientes son muy apropiados para los viciosos de los arcades en 3D, debido a su dificultad y el gran número de enemigos. A propósito, las ayudas que existen en Doom II, no funcionan en el nivel Nightmare!, que es sólo recomendable para sádicos.

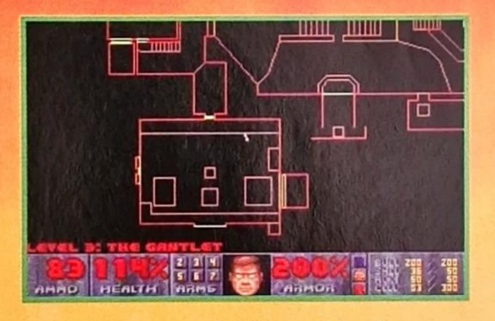


...TO PRIMARIO

ENEMIGOS

El escenario donde discurre Doom II es un gigantesco complejo poblado de soldados y extraños seres provenientes de las mismas entrañas del infierno. Nada más verte, ni se preocuparán en hablar contigo, te freirán a disparos a la menor ocasión. Por lo tanto, deberías tú "hablar" primero, pero mantén la boca callada y una mano rápida.

Los soldados poseen armas como las tuyas. Los demonios y otras criaturas pueden hacer uso de bolas de fuego o poderes psíquicos. Y hay una especie de demonio-mutante que goza de las mejores armas que puedes encontrar. Lástima que él te pueda ver antes.







CLAVE: ESCAPAR

Decíamos antes que nos íbamos a divertir de lo lindo luchando contra los soldados. Ellos no son los únicos enemigos, hay otros que no son de este mundo y por lo tanto son más peligrosos. Porque una cosa es luchar contra un humano y otra contra un demonio. De todas formas, ellos también caerán bajo nuestras balas.

Nuestra misión principal es escapar del complejo subterráneo, pero antes tendremos que limpiar de enemigos una amplia gama de instalaciones y habitaciones secretas. Para localizar este tipo de zonas, podemos echar mano a nuestro mapa electrónico. En él viene reflejado de forma







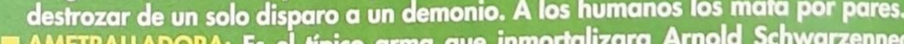
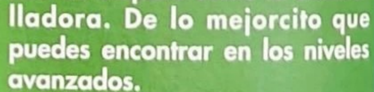
esquemática, la zona y el nivel donde nos encontremos. Las líneas rojas son paredes impenetrables, las marrones presentan desniveles del terreno y las más importantes para nosotros, son las amarillas. Estas últimas nos indican puertas, paredes secretas. Otras veces al pisar en un determinado lugar, se abrirán nuevas zonas o caeremos a un túnel oculto.

También existen llaves de colores que abren puertas muy específicas. Normalmente son las que limitan el acceso a los ascensores, que nos conducen a otras zonas de esta "fortaleza infernal". Recoger tales llaves también presenta complicaciones, porque un aliciente de Doom II es que habrá que pensar las cosas además de disparar.

EXCESO DE CALIDAD

Cualquiera que juegue a Doom II, enseguida se queda "enganchado" con él. ¿Cómo es posible que tenga tanta adicción? Básicamente la idea central del juego es la misma que la de otros arcades: matar y destruir todo lo que esté a nuestra vista.

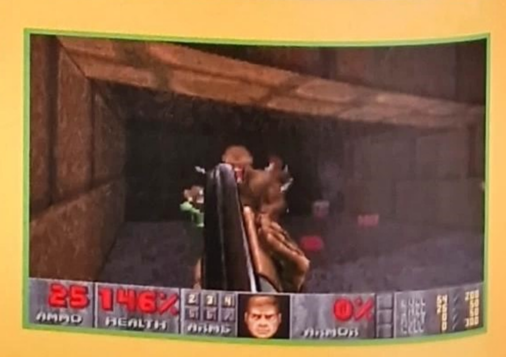
ARMAS

- **PUÑOS:** Tus puños son el último recurso en los primeros niveles, y cuando por mala cabeza, te hayas quedado sin munición. Y es sólo aplicable a los soldados. Los demonios y otras criaturas no te darán ocasión ni al primer puñetazo. Si consigues una sierra mecánica, tu puño será sustituido por esta sangrienta arma.
- **PISTOLA:** Comienzas con este arma, que es capaz de liquidar a un buen número de soldados, pero debes disparar muchas balas para matar a un demonio. De todas formas, en algunas ocasiones tendrás que hacerlo, aunque al mismo tiempo aprenderás a disparar y a esquivar los proyectiles enemigos.
- **ESCOPETA RECORTADA:** La cosa va mejorando. Tiene dos variantes. La más espectacular, gráficamente hablando, es una de cartuchos que se carga manualmente, y es capaz de  destrozar de un solo disparo a un demonio. A los humanos los mata por pares.
- **AMETRALLADORA:** Es el típico arma que inmortalizara Arnold Schwarzenneger, en "Depredador". Gracias a que gira sobre su eje, las balas salen con una energía cinética increíble. Puedes comprobarlo con tus víctimas. Lástima que su munición sea tan escasa.
- **LANZA-COHETES:** Dispara cohetes de nápalm, que son muy destructivos, pero sólo hay que usarlo ante un gran grupo de enemigos. Tienes muy pocos "pepinos", y es lenta de utilizar, por lo tanto, debes de buscar un escondrijo con un gran ángulo de visión y lanzar un cohete. Luego puedes "limpiar" la zona con tu ametralladora.
- **RIFLE DE PLASMA:** Al parecer Doom II se desarrolla en un futuro poco prometedor. Pero contamos con la tecnología del momento en la forma de este arma, que dispara pulsaciones de plasma realmente efectivas. Tiene la ventaja de los cohetes en su capacidad destructora y es rápida en la velocidad de disparo como la ametra-  lladora. De lo mejorcito que puedes encontrar en los niveles avanzados.
- **BFG 9000:** El ingeniero que inventó este arma debe tener la misma mente retorcida que los programadores de Doom II. Una vez usada, podemos ver trozos de carne irreconocibles donde una vez hubo una cosa viva. Simplemente impresionante y destructora.









A pesar de que dispones de una gran potencia de fuego, no debes dejar de moverte y esquivar el fuego enemigo o caerás rápido.





Lo original, y lo que está perfectamente hecho en Doom II, es el desarrollo de esta vieja idea. Una lucha en 3D, grandes dosis de violencia, una sensación increíble de realidad y una vertiginosa velocidad. Estos son los factores que hacen que el producto sea tan genial.

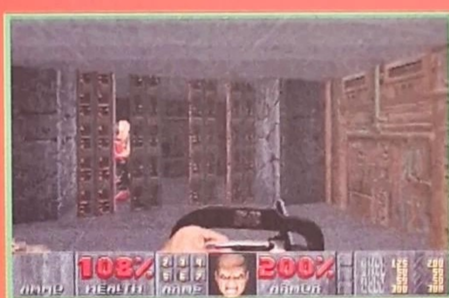
Todo ello va acompañado de unos gráficos y movimientos literalmente sobresalientes. La tecnología creada por ID Software está siendo constantemente actualizada y Doom II es el máximo exponente de ello. La cantidad de detalles a descubrir y su calidad gráfica son realmente elocuenes por sí mismos. Los fondos del cielo y del paisaje son también dignos de elogio.

Lo mismo puede decirse del sonido, aunque para disfrutar plenamente de él y de sus posibilidades, vamos a necesitar de una potente tarjeta de sonido, capaz de soportar voces digitalizadas, que son la "salsa" del juego. Además, hay diversas melodías que ayudan a crear el ambiente de intranquilidad.

Y tal vez ésta sea la verdadera causa por la que Doom II es tan espectacular: la sensación de estar "dentro" del juego. Todo, el sonido, los gráficos, y sobre todo el movimiento, nos harán creer que estamos en un infierno de sangre y terror, donde disparar primero es nuestra única garantía de vida.

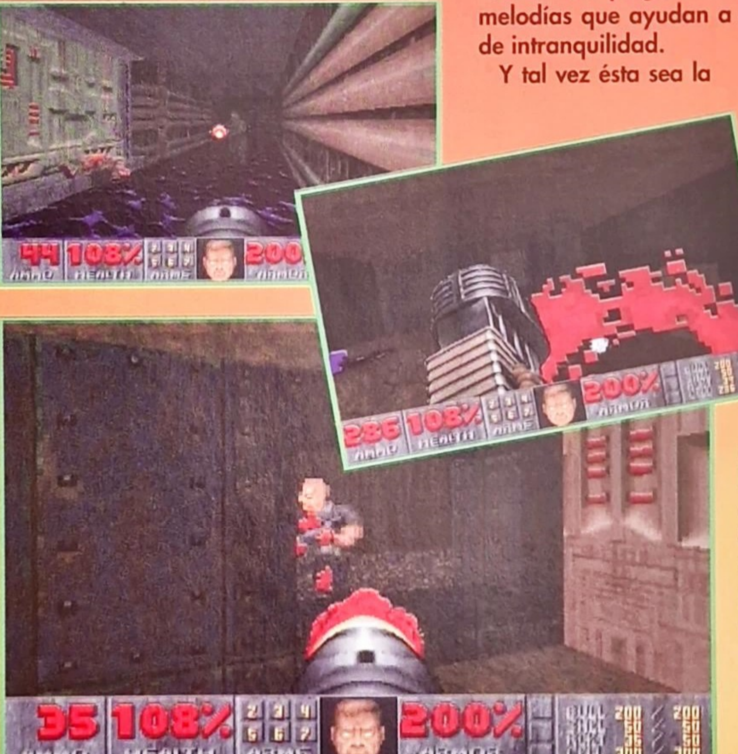
ANGEL FCO. JIMENEZ















Una de las mejores armas es la ametralladora, que permite hacer barridos.

AYUDAS

Puede que los Dioses de la Oscuridad, me condenen eternamente, pero no puedo evitar la tentación de comunicaros estas dos pequeñas ayudas:

- **IDDQD: Salud siempre rebosante.**
- **IDKFA: Todas las armas y repletas de munición a tope.**

Recuerda que los códigos se teclean secuencialmente, es decir, letra a letra, y funcionan en todos los niveles menos el Nightmare!.

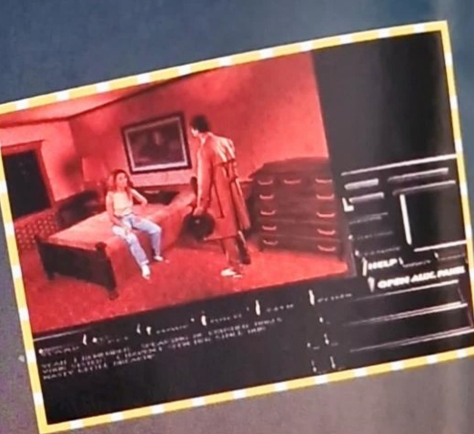
OK 96%

Dificultad:	98
Gráficos:	98
Sonido:	97
Originalidad:	88
Diversión:	98

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: UNDER A KILLING MOON
- Tipo: AVENTURA INTERACTIVA
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386 DX o superior
- SVGA
- 4 Mb de RAM
- Sound Blaster/Pro, Roland, Ultrasound
- Ratón
- Disco duro mínimo: 5 Mb
- CD-ROM





Under a Killing Moon es la primera película interactiva donde tú eres el personaje principal. El realismo de sus imágenes y la gran cantidad de efectos sonoros y voces digitalizadas, hacen de esta aventura una intensa y sensacional experiencia.

¿REALIDAD O FICCION?

Access Software se desmarca con este juego,o mejor dicho película, que sin duda va a marcar una nueva era del videojuego. El cine y el mundo de la informática se funden de nuevo en una nueva creación: Under A Killing Moon.

Actores de cine como Margot Kidder, Brian Keith y Russell Means son ahora protagonistas de nuestra propia aventura interactiva. Realidad y ficción se unen en este increíble juego.

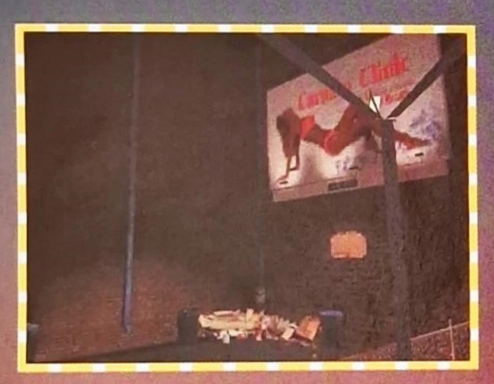
LA PRESENTACION EN CD-ROM

La aventura se presenta en cuatro CD-ROM's (como lo oyes, 4 CD's). Estas más de dos gigas se justifican, por la increíble libertad de movimientos de los personajes, la alta calidad de las voces digitalizadas y efectos de sonido, la gran cantidad de actores que aparecen (hasta 21, he contado) y el vasto área de juego en el que se desarrollan todas las acciones de nuestro personaje principal, que por cierto, se llama Tex Murphy.

Tex Murphy es un investigador privado, primero apareció en "Mean Streets" y después en "Martian Memorandum".

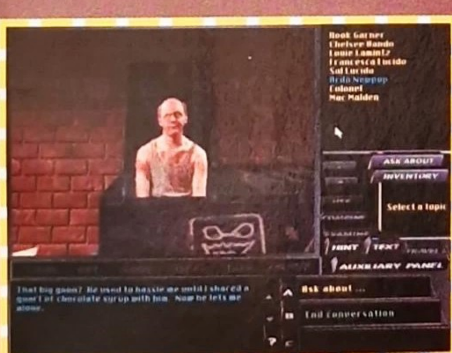


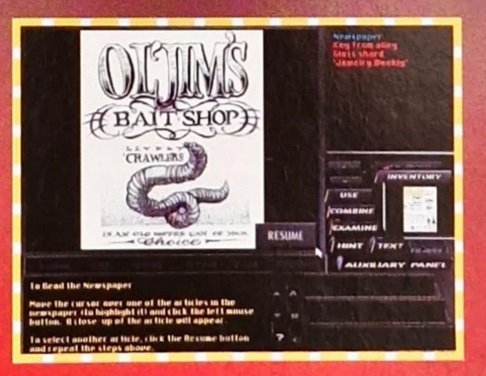


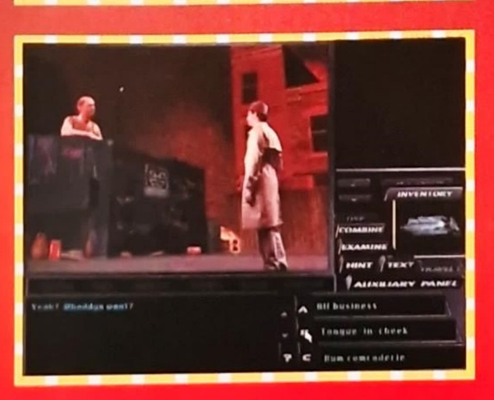


En Under A Killing Moon, Tex aparece como personaje principal de las secuencias de película y de las conversaciones. Está protagonizado por Chris Jones, el director y coodiseñador de esta película interactiva. Pese a que Tex se encuentra en la pantalla, tienes el control de todo lo que dice y hace. Cuando no estás conversando o viendo una secuencia de película, miras a través de los ojos de Tex, controlando sus movimientos.

Tex tiene entre 29 y 49 años, tiene algunas arrugas prematuras y la espalda hecha polvo. Las arrugas son el resultado de fumar, beber, llevar una pobre dieta, falta de ejerci-

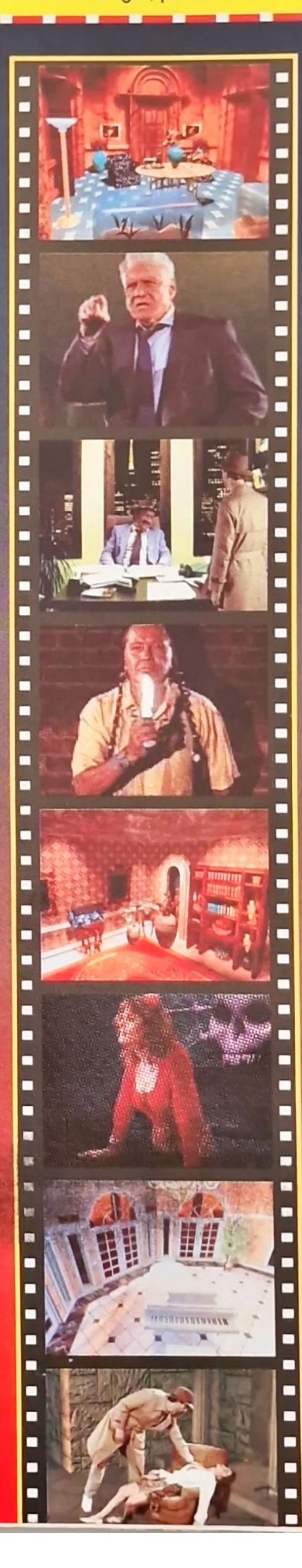








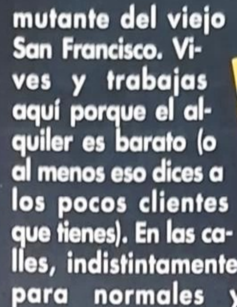
La pantallas de este artículo contienen texto en inglés. Sin embargo, la versión que se venderá en España estará en castellano (eso sí, solamente se traducen los subtítulos de los diálogos, pero no las voces).

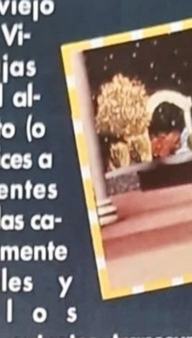


cio y un perpetuo ceño fruncido. La espalda dolorida se le inflama cada vez que se acuerda de su ex-mujer Silvia.

Pese a ser un buen investigador privado, un romántico y generalmente un tipo estupendo, Tex tiene un talento especial para meterse en problemas y ofender a las personas menos indicadas.

La apariencia de Tex es un cruce entre Sam Spade (El Halcón Maltés), Rick Blane (Casablanca) y el Inspector Clouseau (La Pantera Rosa). Pero la historia comienza en el año 2.042, lo cual, hace de Tex un hombre fuera de su tiempo. Dale un "Lucky Strike", un buen vaso de Bourbon y una buena tía maciza y Tex se encontrará en su elemento.

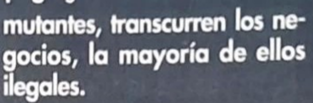




EL MUNDO DE UNDER A KILLING MOON

Como dije anteriormente, la historia se situa en el 2.042 en San Francisco, después de la III Guerra Mundial. En esa época hay dos tipos de personas: los normales y los mutantes. Los normales no tienen secuelas de los efectos de la radiación, mientras que los mutantes tienen defectos físicos (desde los más terribles a los más graciosos). La mayoría de los normales viven en el Nuevo San Francisco, pero Tex no. A pesar de ser normal, algo en su carácter le hace sentirse más confortable rodeado de los desfigurados y rechazados socialmente.

Cuando comienza la historia, te encuentras en tu destartalada oficina de la tercera planta, un edificio en el corazón de una zona mutante del viejo San Francisco. Vives y trabajas aquí porque el alquiler es barato (o al menos eso dices a los pocos clientes que tienes). En las calles, indistintamente para normales y los mutantes, transcurren los negocios, la mayoría de ellos ilegales.





INICIO DEL JUEGO

El programa comienza con una espectacular introducción (que te recomiendo que veas), después apareces en la oficina de Tex (tu oficina). Para comenzar, busca minuciosamente por toda tu oficina. Hay muchos objetos en la habitación que te serán útiles durante tus próximos casos. Por cierto, no te olvides abrir los escritorios y mirar dentro ...

Cuando termines de rebuscar en la oficina, abre la puerta y baja a la calle a conocer mundo. Camina calle abajo y habla con quien te encuentres. Para dialogar con la mayoría del vecindario necesitarás entrar en sus negocios. Después de preguntar por algún trabajo, seguramente te surgirá tu primer caso ...





LAS PISTAS DEL JUEGO

Si en algún momento del juego te encuentras atascado, tienes la posiblidad de perder algo de puntuación (5 puntos) para conseguir una pista. En esta sección de pistas, se ve tu puntuación actual y los objetivos completados hasta el momento. Esta opción es realmente interesante, porque tú y yo sabemos que tendrás que hechar mano de ella, y seguramente muy muy pronto ¿verdad?.

SHAQUILLE



Tex Murphy sabe cómo y con quién relacionarse

OK 96%

Dificultad:	90
Gráficos:	99
Sonido:	98
Originalidad:	98
Diversión:	96



CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: DAWN PATROL
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- VGA, SVGA
- 386 SX/25 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Teclado, Ratón
- Disco duro mínimo: 11 Mb
- Adlib, Sound Blaster, Roland

Dawn Patrol

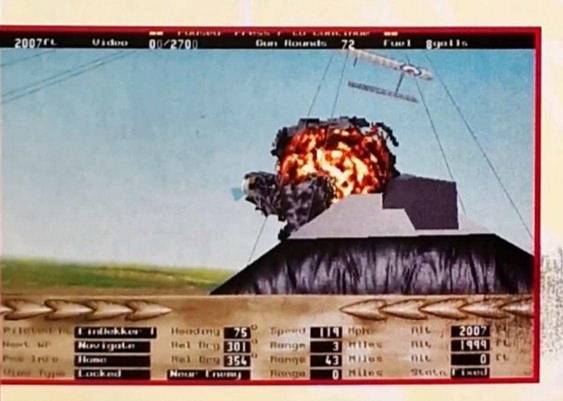
La Primera Guerra Mundial tuvo como principal novedad la guerra en el aire. Por primera vez, el hombre combatía en los cielos por medio de complicados aparatos, en los que a diferencia de los aviones de hoy en día, "que lo hacen todo ellos solos", la habilidad del piloto era su principal garantía para salvar la vida.

FURIA EN EL C

Ya hemos comentado en ocasiones anteriores, que los simuladores de vuelo son uno de los géneros que más adictos tienen. No es de extrañar, desde que se inventó el PC, a principios de los 80, los simuladores fueron prácticamente los primeros juegos que existieron para los compatibles.

Desde entonces han aparecido juegos que se han convertido en mitos entre los adictos . No quiero dar nombres, pero seguro que a la mente nos vienen 3 ó 4 títulos que hicieron estragos en su época. ¿Por qué? Pues porque proporcionan una sensación de realidad que te hace estar allí como ningún otro tipo de juego puede hacerlo.

Pero aparte de los simuladores de tipo "comercial", es decir, en los que manejamos Jumbos, Concordes o una simple avioneta, los más reconocidos son los de combate. Aquellos donde aparte de disfrutar volando, podemos "machacar" a nuestros enemigos a base de ametralladoras, misiles dirigidos o bombitas de neutrones.



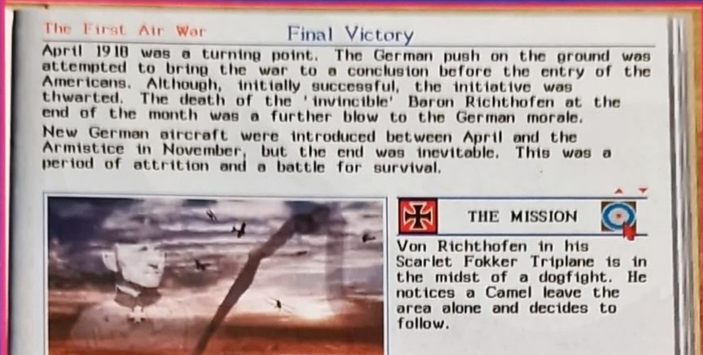




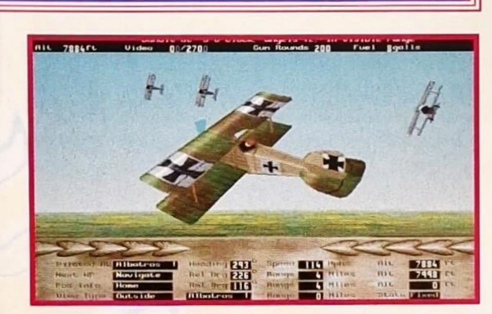
INTERFACE GRAFICO

El interface gráfico del que disponemos en los menús del juego es excelente. En cada misión podemos ir variando todos los datos del combate: número de oponentes, modelos de aviones, posición inicial, etc.

Todo el interface se muestra como si se tratase de un libro. De hecho se han incluido numerosos datos de pilotos y aviones de la Primera Guerra Mundial.

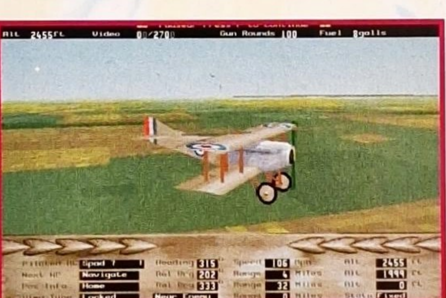


CIELO

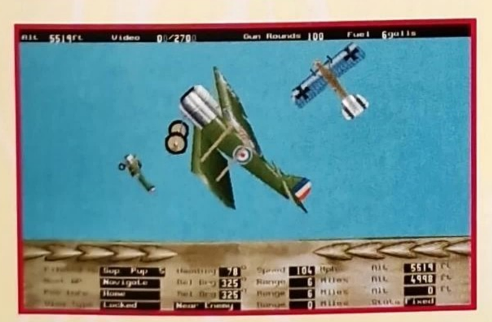


















LOS PRIMEROS AÑOS

La Primera Guerra Mundial, que tan decisiva fué para el empuje de la aeronaútica, en cambio ha sido poco tratada por los programadores, ya que los potenciales clientes de sus juegos han preferido siempre manejar los aviones a reacción y volar a 3 Mach. Así que un avión como el que pilotaba el Barón Rojo, podía ser muy romántico y todas esas historias, pero tenía muy poca potencia ofensiva y sólo disponíamos de una "simple" ametralladora, a diferencia de los misiles autodirigidos, que a todos nos gusta disparar en nuestro ordenador.



Por lo tanto, un simulador aéreo de la Primera Guerra Mundial para que sea auténtico, debe de permitir un manejo hasta del más mínimo detalle del avión. Normalmente cada movimiento o instrumento es manejado con una determinada tecla, y a veces parece que no tenemos suficientes dedos para controlar todo.

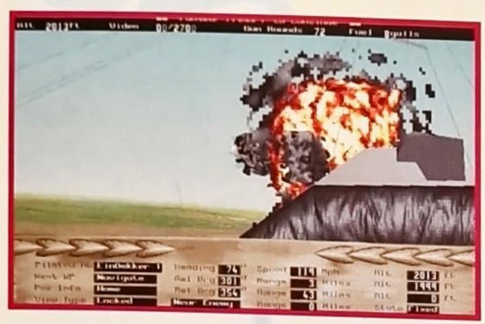
Toda la "filosofía" anterior le viene al pelo a Dawn Patrol. Es un simulador genuino de los primitivos

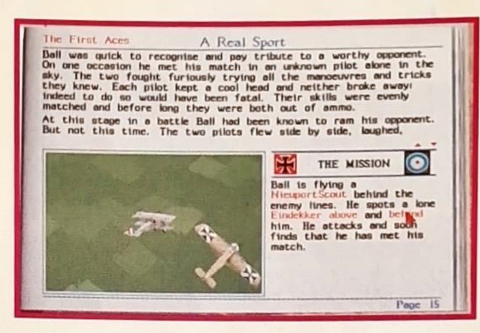












The First Aces

A Real Sport

Ball was quick to recognise and pay tribute to a worthy opponent. On one occasion he met his match in an unknown pilot alone in the sky. The two fought furiously trying all the manoeuvres and tricks they knew. Each pilot kept a cool head and neither broke away! indeed to do so would have been fatal. Their skills were evenly matched and before long they were both out of ammo.

At this stage in a battle Ball had been known to ram his opponent. But not this time. The two pilots flew side by side, laughed,

THE MISSION

Ball is flying a NieuportScout behind the enemy lines. He spots a lone Eindekker above and behind him. He attacks and soon finds that he has met his match.

Page 15

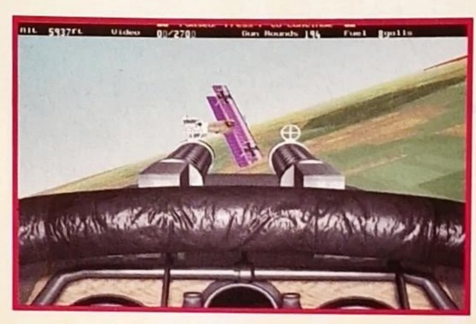


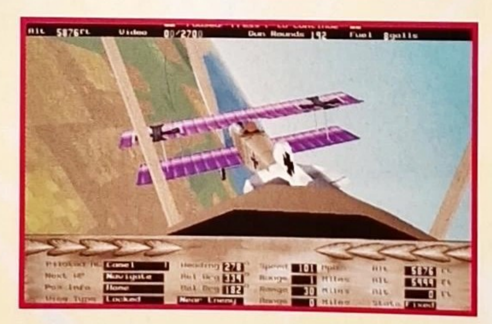
aviones. Complicado de manejar, pero con unos movimientos y unos gráficos excelentes. Realmente de impresión.

AL DETALLE

El desarrollo de Dawn Patrol viene a ser el habitual en este tipo de juegos de simulación de vuelo. Muchas misiones que cumplir en escenarios de la época, pero cuenta con algunas innovaciones bastante interesantes.

La innovación que más me ha llamado la atención es la extensa base de datos con la que cuenta el programa. Disponemos de ingentes cantidades de datos, tales como biografías, datos técnicos de las máquinas, o noticias de las batallas de la Gran Guerra. Pero lo que más importa es que podemos elegir entre una amplia variedad de aviones para pilotar y cumplir nuestras misiones. Ahora bien, cada misión tiene un tipo de avión determinado. No es lo mismo bombardear unos objetivos con un avión grande pero lento, que perseguir al enemigo con nuestros ágiles cazas.





Por otra parte, y al conseguir la victoria, tenemos la posibilidad de grabar el transcurso del combate en un "vídeo interno" para poder disfrutar con los amigos de nuestra habilidad derribando alemanes o aliados, según el bando escogido.

IMAGENES INCREIBLES

Hasta este punto, Dawn Patrol sigue las premisas de multitud de programas ante-



AQUELLOS PILOTOS EN SUS VIEJOS CACHARROS

La Primera Guerra Mundial fue la que creó los más afamados pilotos de la historia militar aérea. Nombres como el Barón Manfred von Richthofen, más conocido como el Barón Rojo u otros excelentes pilotos como el americano Billy Keen, o el francés Pierre Robet, consiguieron una excelente fama a nivel mundial. En el juego podrás enfrentarte a estas estrellas, aunque siempre es recomendable que practiques en muchas misiones previamente, ya que estos afamados ases de la aviación consiguieron en muchos casos más de cien victorias.



riores a él. De todas formas, mantiene su originalidad por la forma de presentar todas estas posibilidades, desde un diario de vuelo hasta las increíbles secuencias animadas.

Y es que los gráficos y movimientos son "geniales". El vuelo del avión está tratado de una forma tan suave como el scroll de la pantalla. Nada de animaciones bruscas. Todo está tratado como si estuviéramos viendo una película desde principio a fin. Dawn Patrol ha conseguido los mejores efectos de vuelo que he visto desde hace mucho tiempo.

En contrapartida, necesitaremos de una máquina muy potente para que todo funcione como debe, ya que además del movimiento del avión, el ordenador tiene todo el "trabajo" de presentarnos unos detalles gráficos buenísimos con multitud de detalles, tales como las victorias conseguidas en el morro del avión. Aunque el programa corra aceptablemente en un 386, un 486 a 50 Mhz es la máquina ideal para convertirnos en ases de la guerra.

El sonido, aunque escaso, cuenta con unos convincentes efectos sonoros, pero tal vez, éste sea el punto más flojo del juego, ya que en pleno vuelo no existen demasiados efectos, salvo el de los disparos. La banda sonora del juego, que se escucha cuando estamos en los menús es excelente.

Y por último, destacar el estupendo control que se tiene sobre las acciones del programa. Perfectamente traducido al español, nos facilita el acceso de una forma rápida e intuitiva, muy bien conseguido, como todo lo que se refiere a Dawn Patrol.

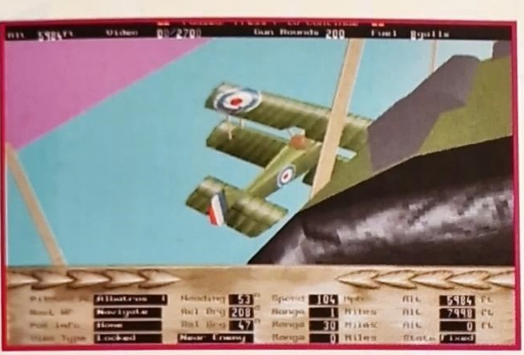
ANGEL FCO. JIMENEZ

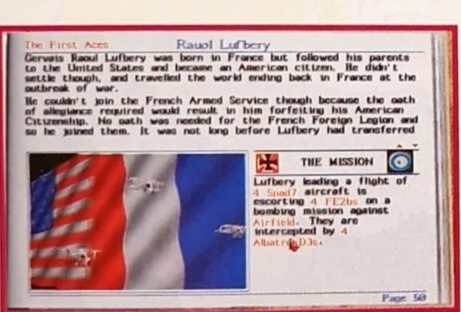
LA TECNOLOGIA DEL MOMENTO

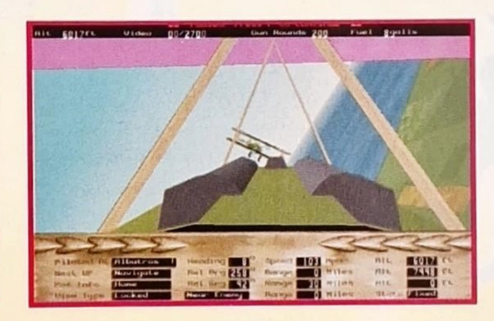


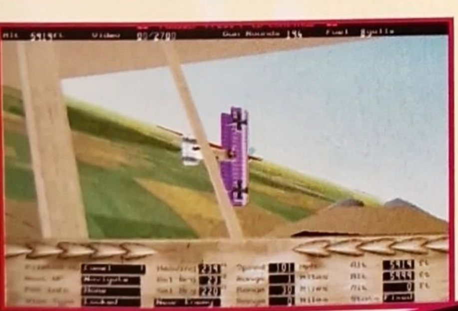
Muchas personas piensan que los pilotos de la Gran Guerra eran tipos con suerte. Ellos llegaban, pegaban unos cuantos tiros y regresaban a su base a tomar champagne. Lo que muchos ignoran es el alto riesgo que tenía pilotar uno de estos aparatos. Estos primeros aparatos no disponían de paracaídas, el tren de aterrizaje no se plegaba y podía romperse en pleno vuelo, la ametralladora se encasquillaba cada dos por tres si efectuábamos largas ráfagas y la potencia de los motores no permitía grandes trepadas, además la estructura de los aviones no soportaba fuertes picados.

El secreto de un buen piloto se basaba en la gran maniobrabilidad que tenían, en especial en los giros cerrados y toneles.

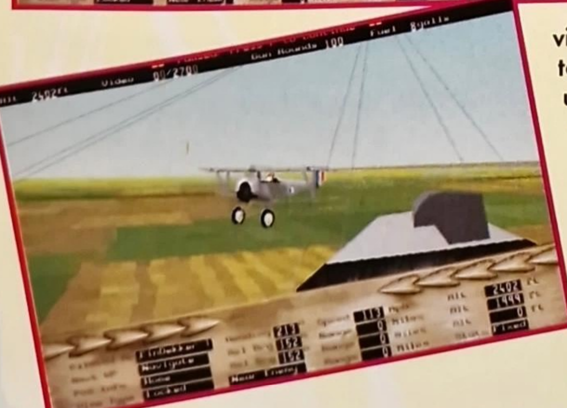












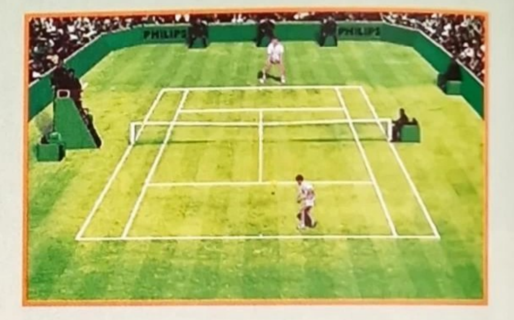
OK	%91
Dificultad:	90
Gráficos:	98
Sonido:	88
Originalidad:	85
Diversión:	95

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: INTERNATIONAL TENNIS OPEN
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: INFOGRAMES/PHILIPS MEDIA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 360 o superior
- VGA
- 1 Mb RAM
- Ratón, Joystick, Teclado.
- Sound Blaster
- Disdo duro mínimo: 8 Mb
- CD-ROM 150 Kb/seg.

Gracias a la excelente actuación de nuestros deportistas, el tenis en España está cobrando una popularidad nunca soñada anteriormente. Y por si fuera poco, Erbe ha lanzado una simulación de este deporte, que roza el límite de la realidad.

International Tennis Open









Aparte de simulación deportiva, la mejor definición que puede encajar con International Tennis Open es la de auténtica aplicación multimedia. Realmente hemos vistos pocos juegos que aprovechen de tal forma las posibilidades que nos ofrece el CD-ROM: Sonido digitalizado en todas las opciones, escenas de vídeo, y sobre todo, un concepto de gráficos y movimientos del juego realmente genial, ya que están todos digitalizados, como se merece cualquier producto que esté en soporte compacto. Pero lo mejor de todo es que consigue que nos sintamos en medio de un partido de tenis.

Todas estas alabanzas son justificables nada más ver el juego.

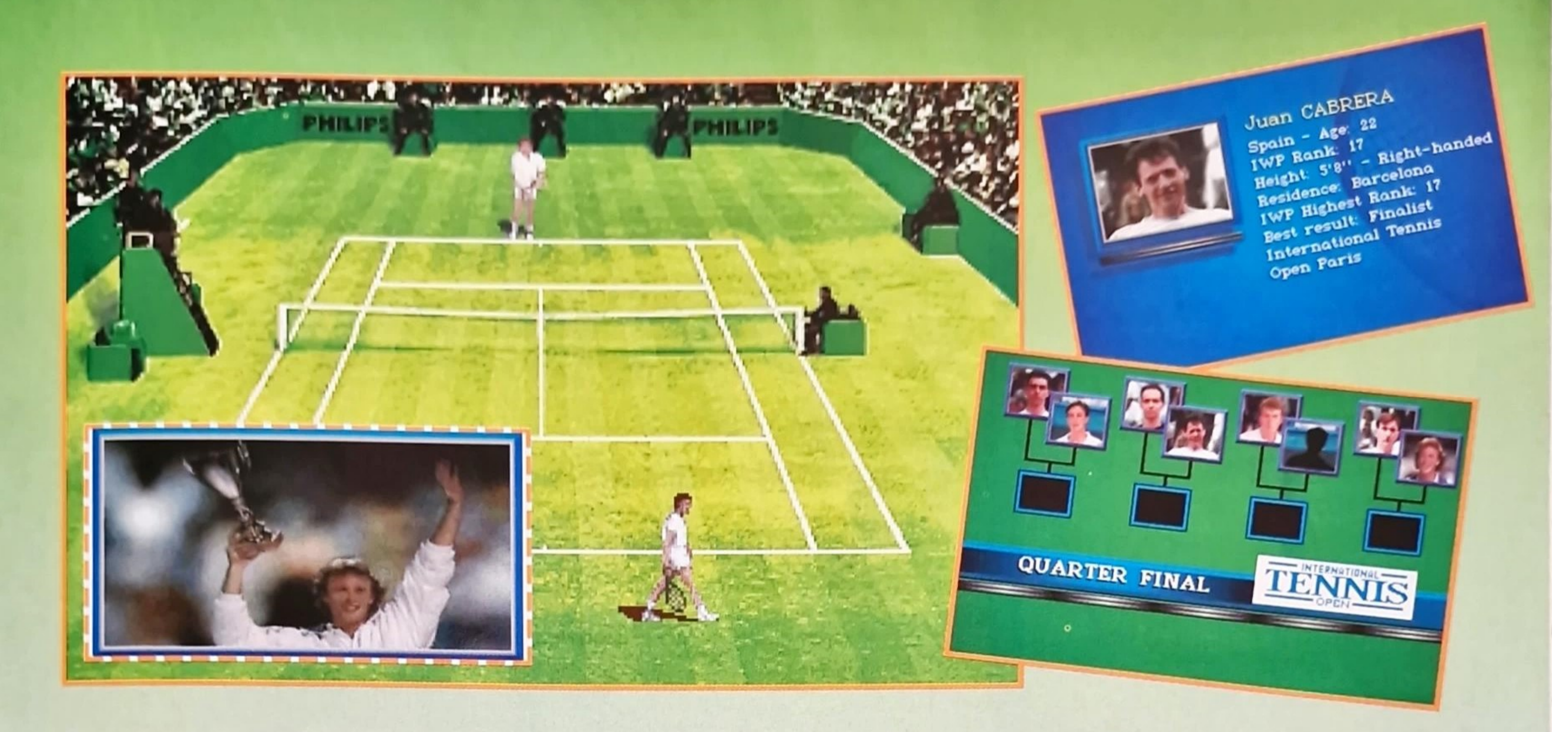
En primer lugar resulta que es sumamente sencillo manejar las opciones y las distintas posibilidades que nos ofrece International Tennis Open. Otra cosa es dominar al tenista para que juegue bien, pues incluso nuestros contrincantes más débiles nos pueden pegar una paliza de varios sets.

PARTIDO A MEDIDA

Nada más arrancar el juego, nos encontramos con el menú de opciones, al estilo de los cuadros informativos que salen en los programas deportivos de T.V. En él podemos jugar, ver una demo, o simplemente practicar con una máquina tirabolas o con nuestro profesor de turno. Por último, incluso podemos jugar contra un amigo para comprobar quién es el más "manta" de los dos y encaja más sets.



Si decidimos echar toda la carne al asador, empezamos escogiendo la nacionalidad del jugador y el tipo de pista donde será el torneo (hierba, tierra, etc.) En cuanto al contrincante



MULTIMEDIA EN LA PISTA





que nos espera, tenemos cuatro jugadores totalmente profesionales con un nivel ascendente de juego; y dispuestos a hacernos morder el polvo de la pista, aunque si es de hierba, nos la tendremos que comer como las vacas. Bromas aparte, la dificultad de los contrincantes varía bastante, pero incluso el más "facilón" que es Julio Jiménez, un español bastante ágil, tiene un saque de vértigo. Imagínate al más difícil.

Una vez que ganemos sucesivos partidos, y tras conseguir la experiencia suficiente, podemos atrevernos con los grandes torneos, y es posible que obtengamos el Grand Slam, pero para ello habrá que pasarse muchas horas delante del ordenador y contemplar las maravillas que nos esperan. El juego está lleno de detalles como los himnos de los países participantes o las secuencias de vídeo. Todo ello demuestra que nos estamos acercando a un fantástico mundo de realidad virtual.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OK 90%

Dificultad:	75
Gráficos:	95
Sonido:	98
Originalidad:	90
Diversión:	90


OK PC
Dawn Pa


atrol
empire
SOFTWARE



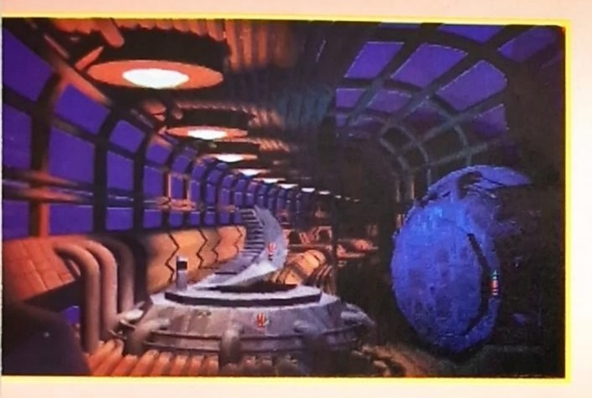
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: STAR CRUSADER
- Tipo: SIMULADOR ESPACIAL
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Sound Blaster/Pro, Adlib, Roland, Wave Blaster, Proaudio Spectrum, Covox, Sound Master
- Disco Duro mínimo: 13 Mb
- Mouse y joystick

Bienvenidos a una nueva manifestación entre el Bien y el Mal, ambientada en el siempre misterioso Mundo Espacial. Los buenos por supuesto somos nosotros ¿y los malos, quienes pensáis que son?. Esta claro: razas alienígenas que debemos fulminar. Pues aunque parezca así de claro y sencillo a primera vista veréis que no lo es, estar atentos y lo comprobaréis.

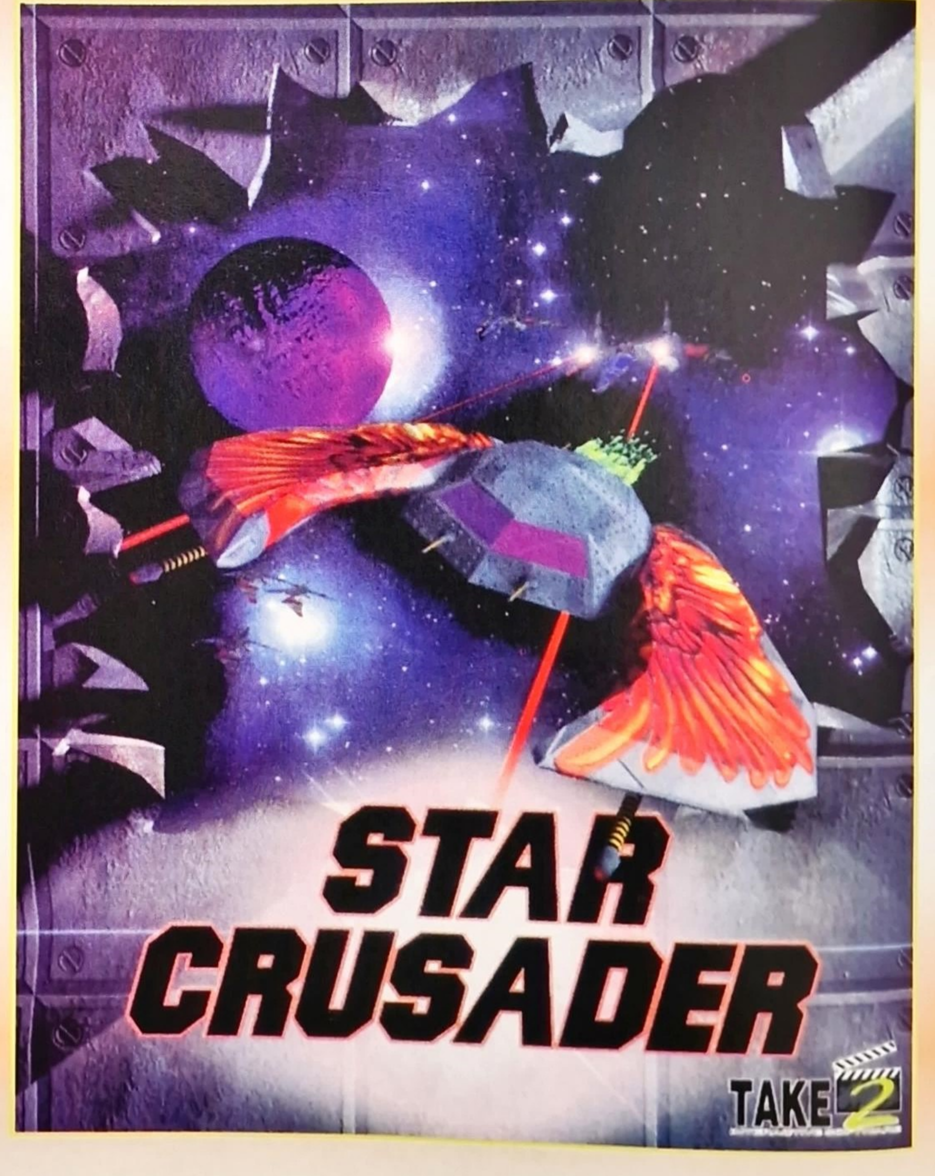
Nada más comenzar nuestra nueva aventura abordo de este nuevo simulador nos encontraremos con que somos miembros del Gold Squadron, organización que sólo selecciona a los mejores pilotos de Gorene, para enfrentarse nuevamente contra la alianza formada por las razas extranjeras.

Disponemos de tres meses para lograr el objetivo de reducirlos, Nos han reunido a los más rápidos que se han podido



















MATANZA ALIENIGENA

lograr para esta misión, deberemos esparcir nuestros valores y sabiduría y utilizar nuestra fortaleza en un intento de iluminar el universo, por lo tanto nuestro objetivo esta apunto de comenzar.

Esta misión esta considerada como un privilegio más que como una carga, pero recordarlo, no nos lo tomemos a la ligera, ¡Estamos en guerra!.

MAS DE UN ENEMIGO

Los Tancreds, Mazumas, Amiens, Zemus y Nuubians han rechazado nuestros mensajes de paz, por lo tanto no tenemos más remedio que debilitar sus fuerzas e intentar su rendición, antes de que puedan bajar hasta la tierra.

Por los informes que nos han llegado Mazumas abastece de armamentos a los Tancred y Zemus. Además mensajes interceptados a varias naves de transporte de Zangano nos informan que se están llevando luchadores del espacio del mundo de Mazuma al Planeta de Tancred.

STAR CRUSADER NOS BRINDA LA OPORTUNIDAD DE ENFRENTARNOS A NAVES ESPACIALES JAMAS VISTAS







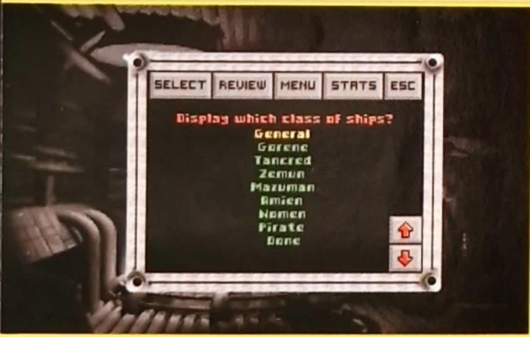
Nuestra primera misión será destruir estas naves de transporte, pero cuidado, suelen ir escoltadas por una pequeña flota de cazas enemigos. Si tuviéramos éxito, que lo tendremos a buen seguro, daríamos dos grandes golpes, uno a la fortaleza militar de Tancreds y otro a la economía de Mazumas.

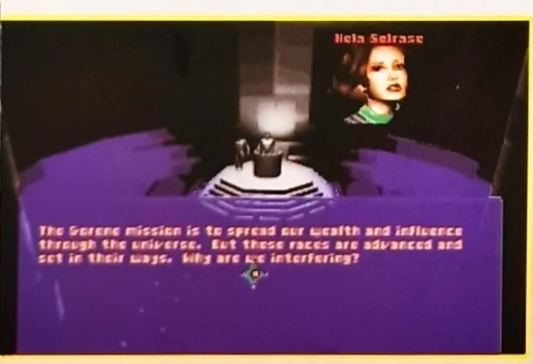
Nuestro caza no será el más rápido, ni el mejor armado, pero el piloto que lleva dentro seguro que se convertirá en el mejor.

Si en nuestro primer contacto con el simulador, no deseamos embarcarnos en nuestra primera misión, tenemos la opción de prepararnos nuestros primeros combates a nuestro gusto, osea eligiendo cuales y en que número serán nuestros enemigos. A la cabina de nuestro caza no le falta ni el más mínimo detalle, y las vistas que podemos obtener son muy variadas como es de esperar en cualquier buen simulador.

EN LINEAS GENERALES

Star Crusader da la impresión de ser muy complejo a primera vista; cuando nos introducimos en él esa idea empieza a cambiar, desde el primer menú en el que se nos permite elegir la dificultad del juego, de manera que sea accesible tanto a usuarios noveles como expertos. Asimismo, los menús del programa son detallados, y perfectamente explicativos.





El desarrollo del juego esta en la línea de un simulador que puede ser fácil de manejar. Los únicos controles de los que nos tendremos que ocupar será de ejercer potencia a los motores, cargar munición, consultar la misión asignada y poco más. Así el desenlace se convertirá en un simple aniquilamiento de las naves enemigas; claro, que quizás se hagan prisioneros más adelante.

Otro punto a favor de este simulador es la introducción de muy buenas secuencias animadas durante el desarrollo del programa.

Por lo que se ve a primera vista, se ha realizado un minucioso trabajo en cuanto a la técnica de gráficos utilizada, así como la presentación que se nos hace al comenzar una misión.

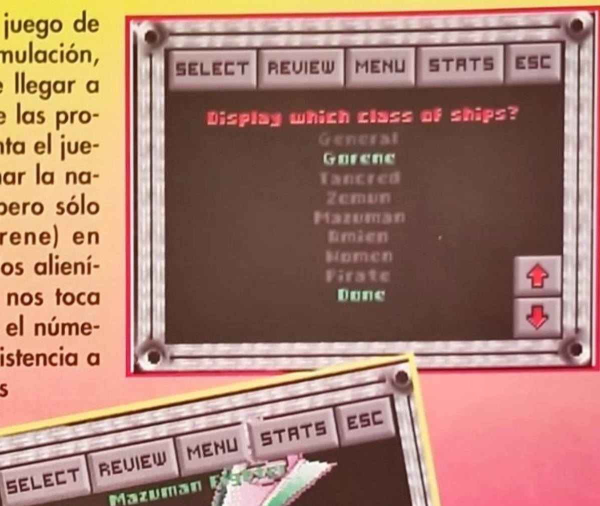
Después de lo anterior, y de escuchar la música y efectos sonoros que rodean nuestra aventura, sabremos que el juego no nos va a defraudar ni lo más mínimo, en lo que se refiere a gráficos y sonido. El manejo puede hacerse simplemente con el teclado y el ratón, pero donde este un buen joystick que se quite lo demás.

Los amantes de los simuladores disfrutaran de lo lindo con tar Crusader. Y los que no lo sean encontraran en él una buena oportunidad de iniciarse en tan apasionante forma de entretenimiento.

JESUS HERVAS

OPCION DE ENTRENAMIENTO

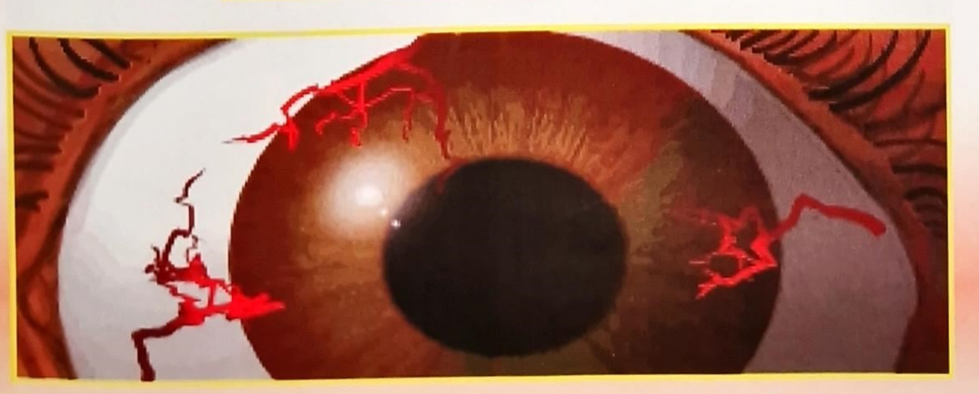
La opción que presenta el juego de poder combatir en modo simulación, en algunos momentos puede llegar a ser incluso más divertida que las propias misiones que nos implanta el juego. Aquí podremos seleccionar la nave que deseamos pilotar, (pero sólo las que pertenecen a Gorene) en nuestro enfrentamiento con los alienígenas. El enemigo también nos toca elegirlo a nosotros, tanto en el número como en la calidad de resistencia a nuestros ataques. Podemos seleccionar hasta diez oponentes, incluyendo entre ellos a naves pertenecientes a Gorene. Por suerte el nivel de los contrincantes podemos elegirlo también, de modo que los primeros combates puedan ser algo más sencillos dentro de lo que cabe.







Las vistas más espectaculares de este programa son las externas. Ver a tus enemigos cuando estás situado a sus 6, o cuando vienen de frente, es toda un delicia para los amantes de los simuladores.



OK	87%
Dificultad:	85
Gráficos :	95
Sonido :	92
Originalidad:	80
Diversión :	85



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SYSTEM SHOCK
- Tipo: AVENTURA Y ARCADE
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón y teclado
- Sound Blaster/Adlib/Gravis Ultrasond
- Disco duro mínimo 25 Mb

La acción se sitúa en el Siglo XI, donde seremos el único protagonista de una estremecedora aventura. Bastaría con decir que este juego esta apadrinado por la compañía Origin, creadora de las partes I y II de Ultima Underworld, para pensar que algo bueno tenemos entre manos, pero al desarrollarse el juego en un escenario nuevo para ellos como es la Ciencia Ficción, había que asegurarse de su calidad, y no nos han defraudado, han realizado un adictivo juego de aventura y arcade.

CAM







Nuestra aventura comenzará al despertar tras un largo tiempo en estado de hibernación en el interior de una gigantesca estación espacial. Y cual es nuestra sorpresa al despertar y ver que el único ser humano superviviente somos nosotros mismos. Un millón de preguntas abordan en un instante nuestra mente ¿Qué ha pasado?, ¿Qué ha ocurrido con las demás personas?, ¿Qué hacer?... Pero ninguna de ellas halla respuesta.

Tras un vistazo todo parece estar desolado, encontrando cuerpos sin vida

esparcidos por los entramados de pasillos de la estación.

Por suerte, encontramos un agonizante mensaje, dejado allí por los últimos supervivientes, que nos informa como Shodan, el sistema de inteligencia artificial que controlaba la estación, ha cambiado por si sólo sus planes y está dispuesto a conquistar el planeta Tierra a base de matar y esclavizar la raza humana.

UNA HISTORIA DE PELICULA

Seguramente esta historia os suene a la



Según el modo de juego que selecciones, System Shock puede ser una aventura o todo un arcade de 3D. La decisión de que tipo de juego quieres se deja a tu elcción.

BIA EL FUTURO













famosa película de Terminator II, en la que un potente ordenador se hace con el control de la defensa militar de los E.E.U.U., convirtiéndose en un verdadero terror para los terrestres. Pero por contra, la resistencia constaba de numerosos hombres, en este caso, sólo una persona tendrá que luchar contra la máquina, ¿sabes a quién le toca?

Como es de suponer, los androides que antes trabajaban para el correcto funcionamiento de la estación, han sido modificados en sus funciones, pasando a ser verdaderas máquinas de matar. Por desgracia, no tendremos más remedio que aniquilarlos en nuestro largo camino hacia el corazón del sistema, donde se encuentra el cerebro de SHODAN, e intentar desactivarlo para parar sus planes.

Si no teníamos bastante con los androides, aparecerán unas horribles criaturas mutantes, que harán lo indecible por destruirnos. No los pierdas de vista ni un sólo instante.

System Shock no es el típico juego que se basa en destruir todo lo que se mueve. Nuestro cerebro estará a prueba constantemente mediante la resolución de problemas de inteligencia, algunos de ellos a veces bastante complicados.

FACIL O DIFICIL

Por suerte para muchos, existe la posibilidad de configurar el nivel de juego para que esté acorde con nuestras aptitudes para la victoria. Podemos elegir:

*Nivel de combate: "0" pocos enemigos y fáciles y "3" numerosos y difíciles, aunque también podemos elegir los niveles intermedios "1" y "2".

*Nivel de puzzles: oscilan entre los muy simples y los que necesitan mucha











astucia para su resolución.

*Nivel de Misión: cambiará la dificultad del argumento de la Misión. También podremos elegir por supuesto el nombre de nuestro solitario y valiente aventurero.

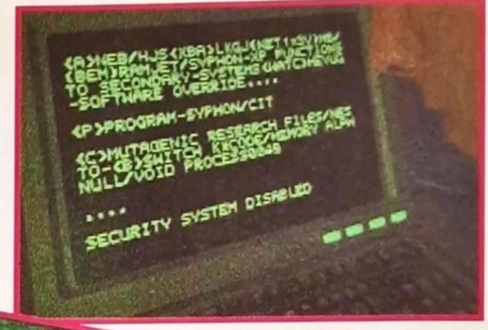
MIRANDO AL FRENTE

System Shock consigue sumergirnos en la atmósfera del juego gracias a imágenes tridimensionales y a una gran perspectiva frontal, que nos permitirá observar lo que tenemos ante nosotros de diversas formas. Esto se logra mediante un icono situado en la parte superior de la pantalla, con el que elegiremos la dirección de nuestra mirada, al frente, hacia el suelo, o bien hacia arriba, algo útil por ejemplo a la hora de ver y destruir cámaras de vídeo situadas en el techo.

Pero no sólo la mirada será lo que podremos dirigir. Con este icono también elegiremos la posición del cuerpo apropiada en cada momento para nuestro héroe: agachado, erguido o bien una posición intermedia, así como poder inclinar el cuerpo hacia la izquierda o derecha. En definitiva algo digno de ver.

Otra característica que nos hace sumergirnos en este juego de ciencia ficción, es la posibilidad de interactuar con el entorno, encontraremos multitud de objetos a lo largo del laberinto que nos ayudaran en nuestro camino.







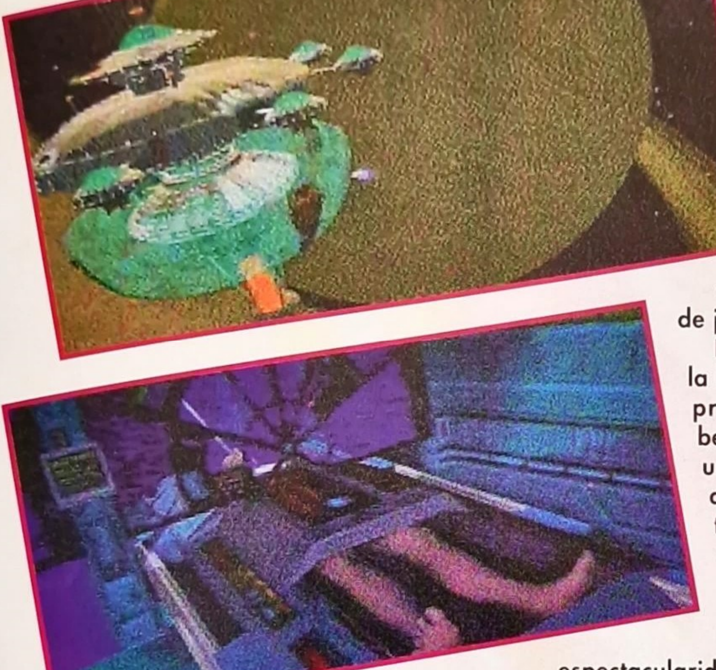
Aunque al principio nuestro armamento se limita a una débil barra de acero, a medida que nos introducimos en la aventura iremos encontrando numerosas y potentes armas.

Tendremos a nuestra disposición en pantalla un completísimo panel de indicadores, que nos informará de datos como la vida y energía que nos queda, armamento disponible, mapa del laberinto que se irá creando a nuestro paso. También aparecerán los objetos y datos que vayamos recogiendo en nuestro camino.

Muchos de los iconos están desactivados esperando que cojamos el objeto indicado, para que éstos puedan funcionar ayudándonos en nuestra misión.







MAS OPCIONES

Tenemos la opción de cambiar la pantalla a modo extendido, es decir, escondiendo estos iconos de los que os he hablado, ampliando así la visión de la pantalla de juego.

El unico problema a la hora de adquirir este programa es que deberás poseer al menos un procesador 486, si quieres que se ejecute a una velocidad adecuada. Y no es que en un 386 no funcione, pero pierde gran parte de su espectacularidad.

Pocas pegas más podemos ponerle, por el contrario podemos piropearlo sin ningún problema, ya que características como la música y los efectos sonoros, sólo tienen una palabra: "Impresionantes".

System Shock es prácticamente una realidad, aunque sea ciencia ficción. Echa una mano a tu personaje luchando a vida y muerte por la supervivencia de la raza humana. ¡Animo y mucha suerte!

JESUS HERVAS









Los enemigos que podemos encontrar son de lo más variados. Los zombies son los más abundantes, aunque por suerte también son los menos peligrosos. En cualquier caso, si nos hacen daño iremos perdiendo la visión poco a poco a causa de las averías.



OK 90%

Dificultad:	95
Gráficos:	92
Sonido:	92
Originalidad:	82
Diversión:	87



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BLUE FORCE
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: TSUNAMI MEDIA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, SVGA
- 386/16 Mhz o superior
- 640 Kb de RAM instaladas
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Disco duro mínimo: 10 Mb
- Ratón

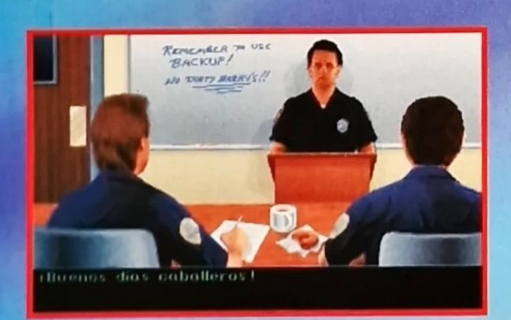
BLUE™ FORCE

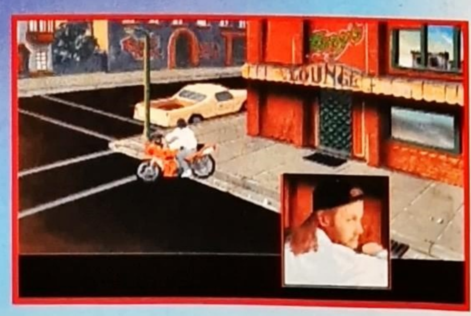
Creado por el diseñador de los juegos de ordenador más vendidos JIM WALLS

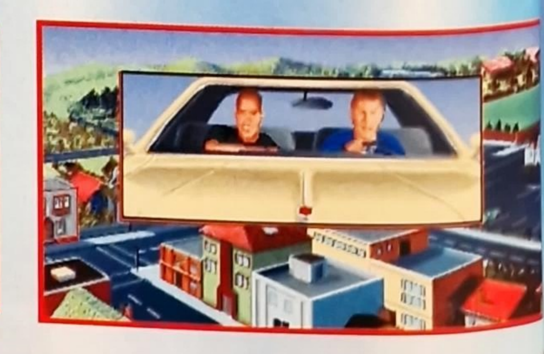
ERBE

Hay demasiados criminales en las calles para quedarte con los brazos cruzados, además el caso de la muerte de tus padres aún está sin resolver. Blue Force es un juego de aventuras policíacas interactivo, donde la habilidad e ingenio te llevarán a resolver los casos más difíciles y detener a los delincuentes más peligrosos. Las calles están a salvo con tu presencia.

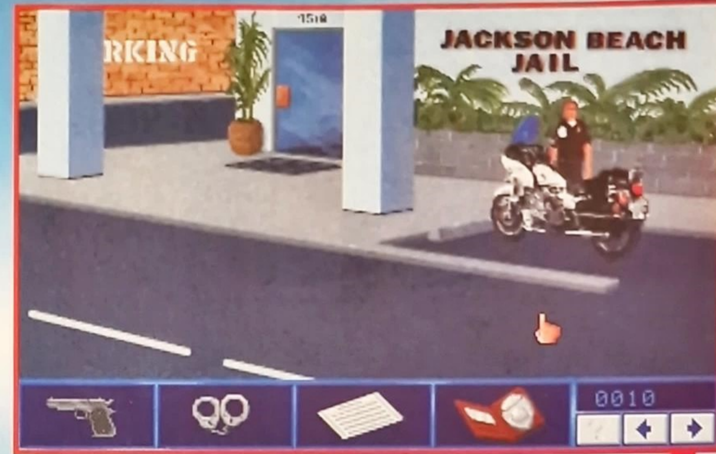




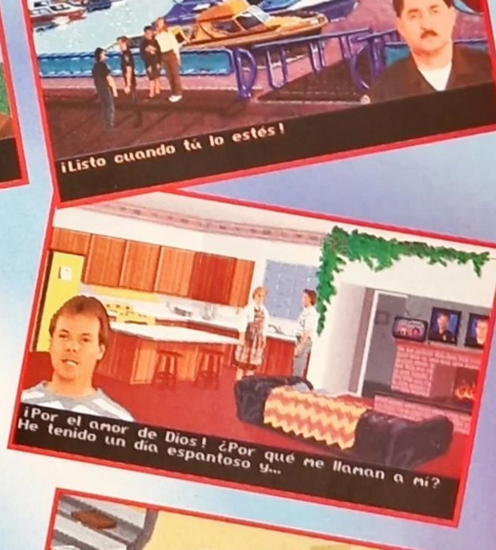












¿LEY O VENGANZA?

La compañía Tsunami Media lanza al mercado Blue Force, una aventura gráfica interactiva sobre la vida de un policía, Jake Ryan, creada por el ex-oficial de policía de carretera y diseñador de juegos de ordenador más vendidos, Jim Walls. Sin duda es una buena garantía.

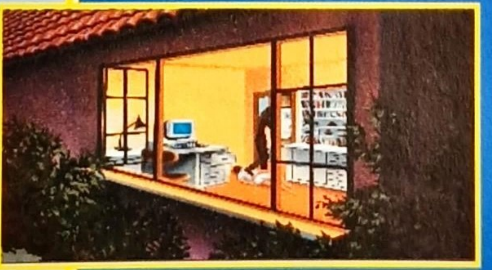
LA HISTORIA

Jake Ryan sigue la tradición de sus antepasados, convirtiéndose en agente de la Ley, sin embargo, los motivos que indujeron a Jake no eran estrictamente los tradicionales.

La aventura comienza cuando acabas de ingresar en el cuerpo de policía de Jackson Beach. Han pasado once años desde el brutal asesinato de tus padres y el caso continua aún "sin resolver", aunque aún quedan algunos indicios por investigar. Lyle Jamison,

LA MUERTE DE LOS PADRES DE JAKE

Todo el tema de la aventura se mueve en torno a la muerte de sus padres. Se hace policía para resolver de una vez por todas el caso que aún después de once años sigue sin solución.







amigo íntimo de tu padre y tío adoptivo de Jake, ex-agente de policía y ahora investigador privado, te ayudará a reunir las piezas del rompecabezas.

Al hacerse cada vez más presentes los recuerdos del pasado, la fina línea entre la justicia y la venganza empieza a desaparecer. ¿Te forzará el destino a violar los mismos derechos que tú defiendes?. Todo esto y mucho más lo puedes averiguar en Blue Force, tu aventura ...

LOS MEDIOS DEL JUEGO

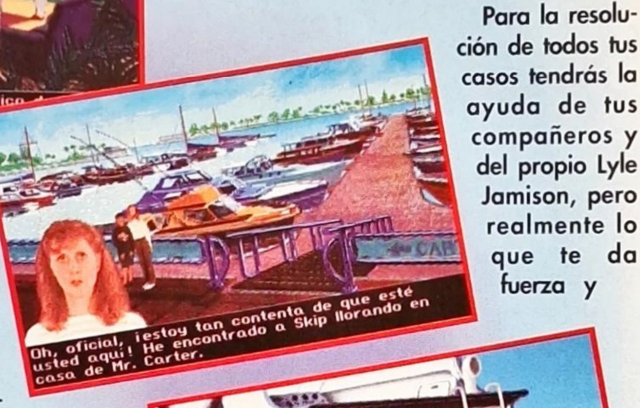
La gran calidad de las animaciones, se debe a que las imágenes están totalmente digitalizadas. Pese a ello, la extraordinaria rapidez de control de juego, te da la velocidad necesaria para sobrevivir en situaciones de extremo peligro.

Los efectos de sonido digitalizados y la dinámica banda sonora original, añaden más emoción a la aventura. Si unimos todo esto a que el juego se encuentra íntegramente en castellano, se puede decir que Blue Force es una de las mejores opciones dentro de la amplia gama de aventuras gráficas interactivas.

COMO JUGAR CON BLUE FORCE

Los procedimientos policiales son reales, lo cual te facilita la resolución de la investigación. Tienes que actuar en todo momento como un buen policía (por eso has sido el número uno de tu promoción), sino pagarás las consecuencias con tu propia vida.

Las acciones que se suceden son como en la vida real. Intriga, peligro, arresto de sospechosos, peleas y tiroteos, son el pan de todos los días en el mundo de Jake.



Para la resolución de todos tus casos tendrás la ayuda de tus compañeros y del propio Lyle Jamison, pero realmente lo que te da fuerza y puntuación es tu placa, tu pistola y sobre todo tu radio. Por cierto, la transmisión por radio se realiza mediante códigos policiales: 10-1, recepción mala de radio; 10-2, recepción buena de radio; 10-4, mensaje recibido; 10-13, comprobación del tiempo; 10-15, prisionero bajo custodia; 10-27, comprobación de identidad; 10-35, petición de apoyo; 10-97, llegado a escena; 10-98, todo tranquilo, disponible para llamada; 10-99, emergencia, oficial necesita ayuda. Como ves, esto ya se está pareciendo más a una aventura policial.

La utilización del ratón se hace indispensable en este juego, los movimientos y las selecciones han de ser ejecutadas con rapidez y precisión, tu vida y la de tus compañeros está en juego. La selección del inventario y las opciones de juego como "guardar", "recuperar" y "salir" también se pueden realizar fácilmente con el teclado.

COMIENZA LA ACCION

Jake se encuentra solo ante la puerta del departamento de policía de Jackson Beach, tu primera reunión con tus nuevos compañeros de trabajo está próxima.

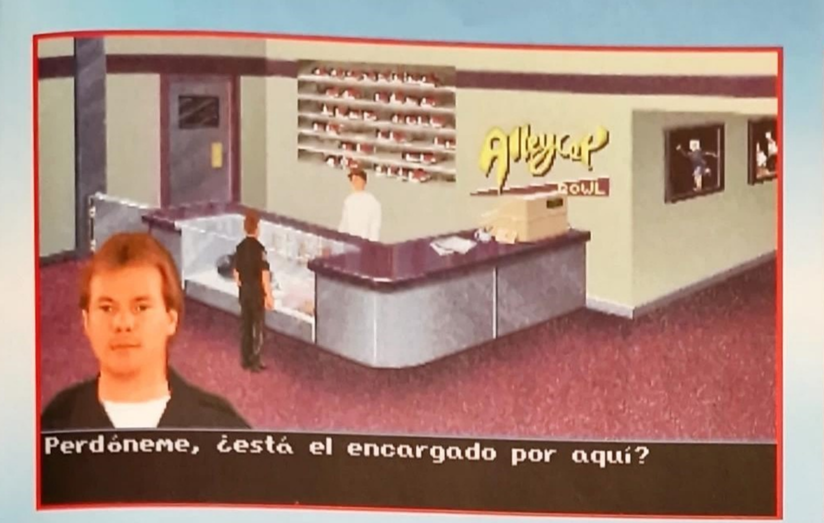
Primero tienes que cambiarte y vestirte de agente de policía. Como es el primer día en el departamento, eres presentado a tus nuevos compañeros y eres conocido entre ellos como el hijo de John Ryan, el cual está contemplado como uno de los mejores y más valientes policías que pasaron por las filas del departamento. Te sientas en tu mesa y escuchas al sargento, va a dar las instrucciones para hoy.

Escucha todo lo que diga, cualquier míni-

SELECCION DE ACCIONES

Las acciones posibles son Caminar, Mirar, Tocar o Ejecutar, Hablar y las opciones del programa: Sonido, Reiniciar, Guardar, Recuperar y Salir.







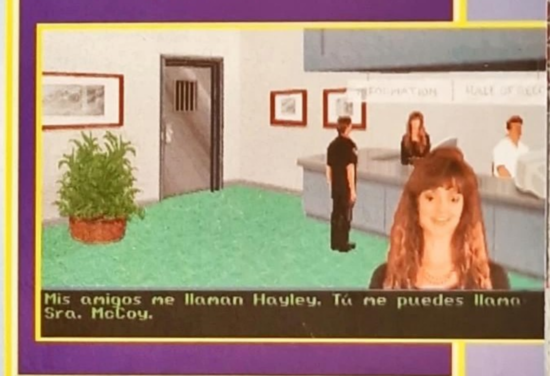
EL LENGUAJE DE LA CHUSMA

Se suceden comentarios groseros y despectivos hacia los agentes de policía. Los agentes policiales por su parte tampoco se quedan atrás. Digamos que el lenguaje que se utiliza no es el que recomienda la Real Academia de la Lengua.



COMENTARIOS CORTANTES

Durante toda la aventura se suceden innumerables situaciones y comentarios graciosos. En este caso, la señorita de información del ayuntamiento le pega un buen corte a Jake, que intentaba ser algo más que agradable.



mo detalle que se te escape puede costarte muy caro ... Ahora, comienza la acción.

Debes patrullar las calles hasta que recibas algún mensaje de la central que te indique dónde tienes que acudir. Por si no te lo he dicho, tu nombre en clave policial es "Vagabundo Uno". Cuida mucho el protocolo de radio, pues si lo haces bien te gratificarán con generosos puntos. Por ejemplo, cuando te dan un aviso responde con un 10-4 (mensaje recibido), cuando llegues al lugar donde se requiere tu ayuda emite un 10-97 (llegado a la escena), y así continuamente.

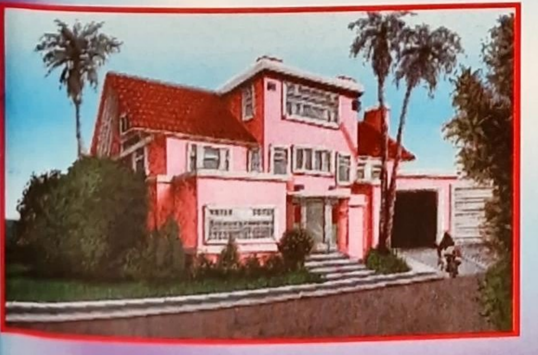
Por cierto, no hace falta que te diga que cuando estás patrullando no eres ningún héroe sino un policía, o sea que, cuando te encuentres solo, por regla general debes pedir ayuda por radio al compañero más cercano.También debes de cuidar el protocolo policial de entrega de detenidos como, esposar al prisionero, registrarle, entregar al prisionero, escribir el informe de la detención, entregar el informe donde proceda y devolver los objetos incautados.

Un consejo útil en este juego, y en todos los de este tipo, es que hables con todas las personas que puedas y que observes hasta el más ínfimo detalle de cada una de las pantallas: en una pequeña palanca que apenas se aprecia puede estar oculto un arsenal de armas, o detrás de una planta ... ¡bueno, no te voy a contar toda la historia!.

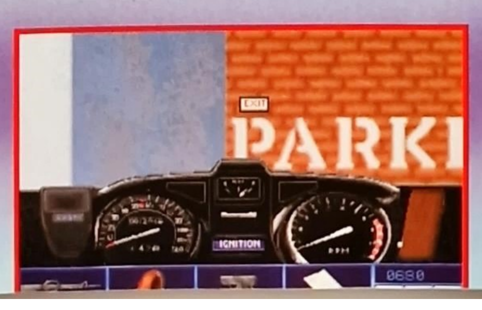
Tienes que resolver todos tus casos mientras que te encuentres vestido de oficial, sin embargo, cuando te encuentras de paisano y ayudado por tu tío adoptivo Lyle podrás investigar (usando tu placa) la desgraciada y brutal muerte de tus padres.

Estoy seguro de que no vas a dejar solo a Jake, tienes que ayudarle, tus conocimientos policiales y tu destreza en el mundo de la aventura gráfica solucionarán de una vez por todas lo que Jake sigue soñando hacer: ¿solucionar o vengar la muerte de sus padres?. Eso solamente lo puedes saber tú.

SHAQUILLE

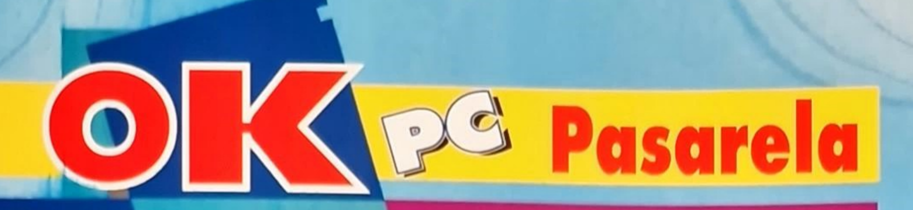






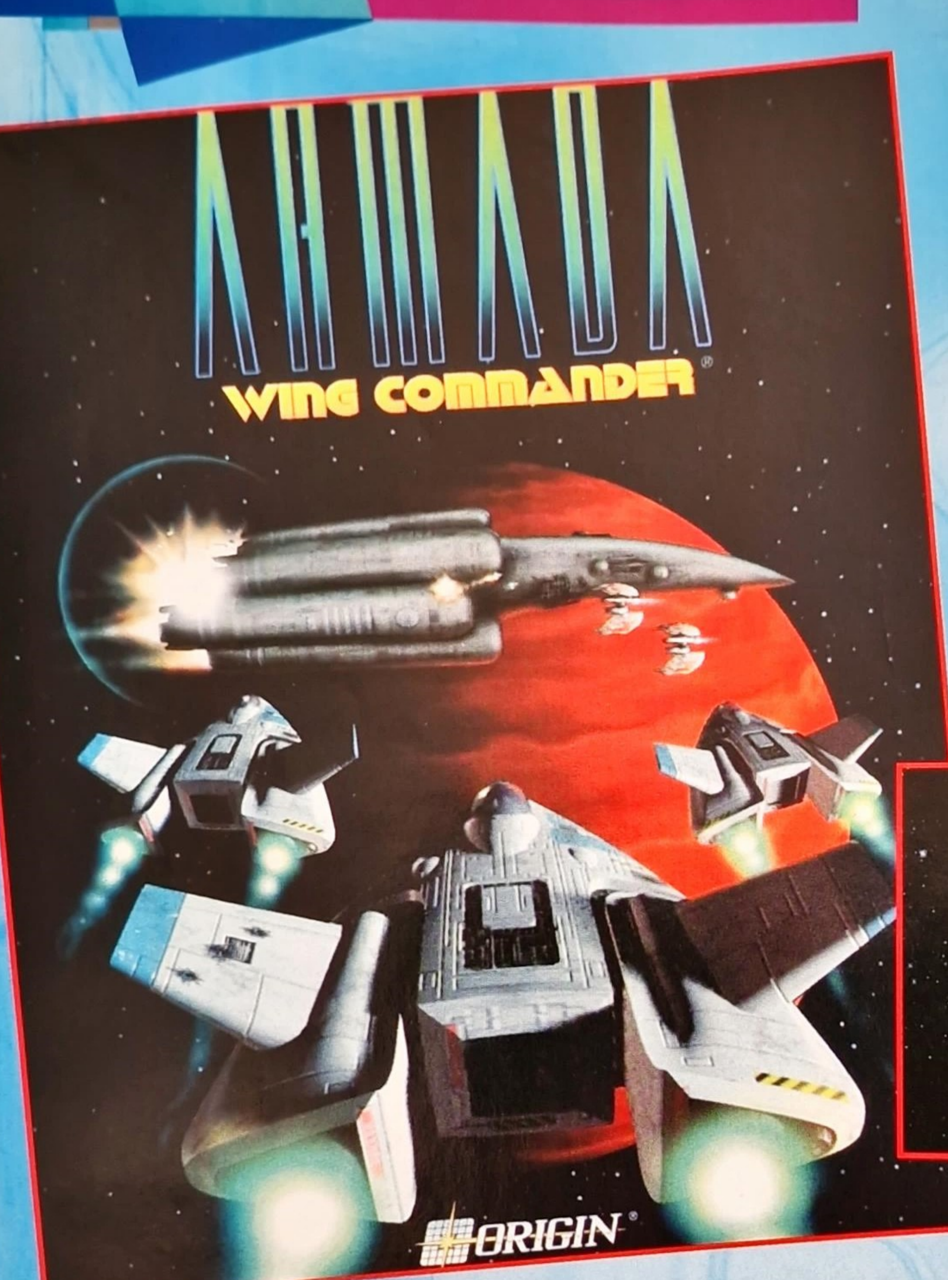


Dificultad:	80
Gráficos:	90
Sonido:	92
Originalidad:	92
Diversión:	95



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ARMADA WING COMMANDER
- Tipo: SIMULADOR-ESTRATEGIA
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

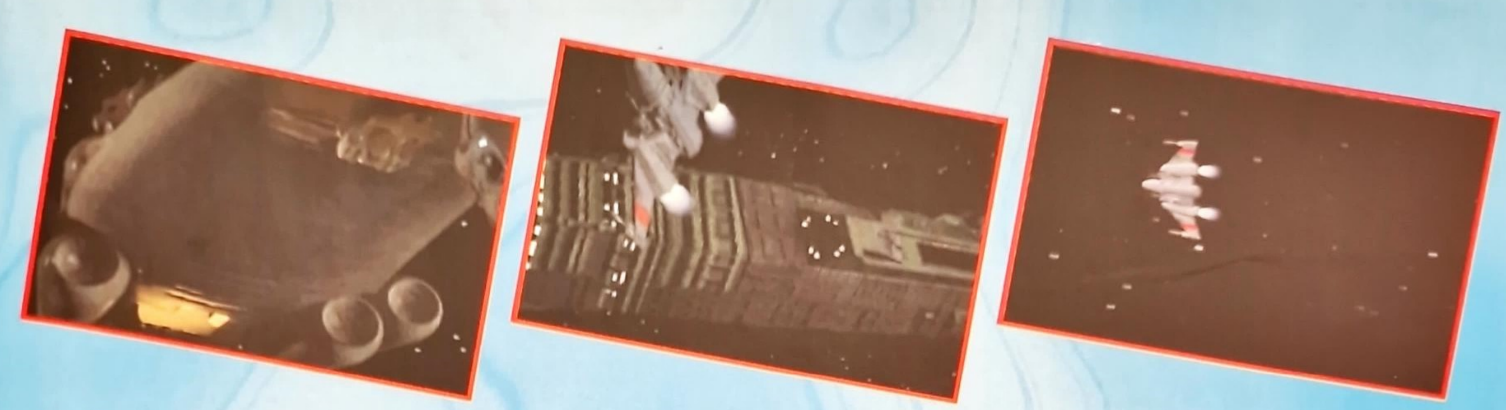
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 486/SX o superior
- 4 Mb de RAM
- Ratón, Teclado, Joystick
- Sound Blaster, Adlib, Wave Blaster, General Midi
- Disco duro mínimo 13 Mb
- Red ó Modem





Año 2.664, 30 años han pasado desde el primer contacto con los alienígenas Kilrathi, las relaciones ahora siguen siendo las mismas que entonces, continuos combates que no han llevado a nada, pues no hay vencedor ni vencido. ¿Quizás alguien como tús podrá desequilibrar la balanza de un lado u otro?

LA AVENTUR



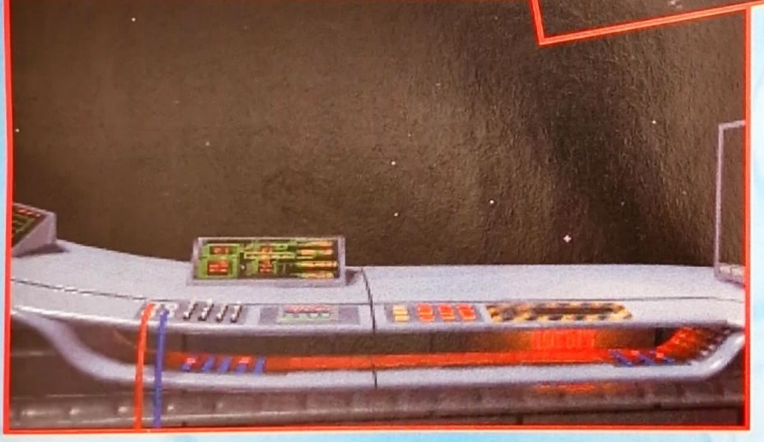
Nos encontramos con la última de las entregas de la saga WING COMMANDER, una colección ya consagrada en el mundo de los simuladores espaciales, pero que con esta última producción han conseguido llevar más acción aún frente a nuestro PC, que con sus antecesores.

Los gráficos han subido un escalafón en calidad y rapidez, mientras que el sonido sigue estando al nivel de un buen simulador con una buena música y multitud de efectos sonoros que saciará al más exigente.

Por suerte, podrá disfrutar del juego más de una persona al mismo tiempo si se dispone de red, de un módem o bien se tienen dos ordenadores unidos por un simple cable.

Pero si en tu caso no dispones de ninguna de estas opciones, no te preocupes pues una gran novedad en un simulador como éste es el poder dividir la pantalla en dos mitades verticales y poder así jugar dos personas en el mismo ordenador, algo fabuloso sin duda. Quién no ha deseado alguna vez enfrentarse en el espacio con alguno de nuestros amigos, subido en un sofisticado caza espacial y demostrar así quien es el mejor piloto.

Las numerosas vistas desde el interior de nuestro caza nos permite tener controlado todo lo que nos rodea, sin menospreciar los sofisticados sistemas de radar, pero la verdad, lo mejor es ver al enemigo con los propios ojos.





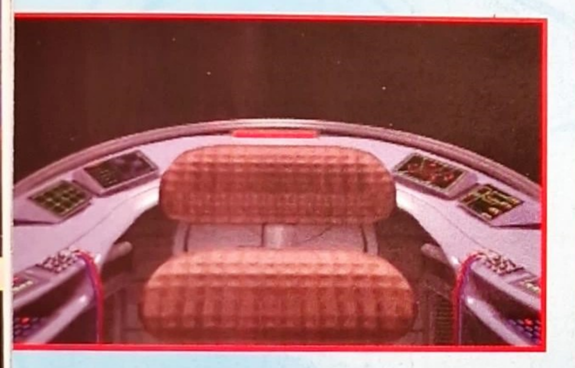


A CONTINUA

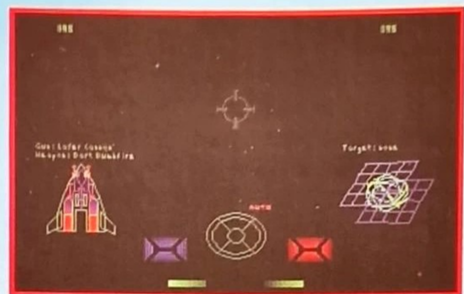












LA ARMADA

Si nos decantamos por la aventura puramente estratégica, nos pondremos al mando de una poderosa flota, la cual tendremos que dirigir de forma exitosa si queremos tener resultados exitosos.

Comenzaremos ocupando un solo planeta, controlando una mina y un astillero y teniendo 20 "recursos" en nuestra nave nodriza. Los recursos son la unidad de materia prima, es decir, el dinero en nuestro caso. Gastaremos recursos cuando creemos minas, fortalezas, naves o astilleros.

Los planetas tienen una cantidad



Armada te ofrece una gran variedad de opciones, para que puedas jugar contra otro oponente humano, cada uno desde su propio PC.



ELIGE BANDO

Otra importante novedad es el poder luchar bajo la disciplina de la Confederación terrestre como siempre ha sido, o por el contrario enrolarse con los alienígenas de Kilrathi, también llamados "gatos".

Si te juramentas con la Confederación lucharás en contra de la maldad conquistando la justicia, y si te unes a la raza Kilrathi lucharás simplemente por tu honor.

Pero no os vayáis a pensar que este juego es simplemente un simulador de combate, ya que puede tener un fuerte componente estratégico si así se desea en el menú de opciones.

Armada posee varios modos de juego para un jugador o más. Un jugador puede efectuar batallas espaciales contra oleadas de enemigos o desarrollar un juego estratégico que incluye una lucha espacial.

Dos jugadores pueden luchar juntos contra el ordenador o luchar el uno contra el otro. También pueden explorar sectores y empezar guerras tácticas con o sin combates aéreos.







establecida de materias primas cuando son visitados por primera vez, al crear minas convertimos estas materias en "recursos", los cuales pueden transportarse o utilizarse para crear naves y nuevas instalaciones.

Otro modo de producir recursos es invadiendo un planeta enemigo y recogiendo los que allí hubiese, o bien capturando un transporte enemigo. Esto puede hacerse moviéndonos hasta el mismo lugar en el que el transporte no esté vigilado o ganando una batalla contra cazas enemigos.

Aunque estemos dirigiendo de una forma estratégica las operaciones de todos los elementos que componen la flota, podremos subirnos en un caza a la hora del combate, o por el contrario poner el modo automático y que el ordenador luche por nosotros.

Otro elemento útil en el combate, aunque caro, son las Fortalezas, las cuales defienden los planetas lanzando automáticamente tres cazas siempre que se ataque dicho planeta.

LA CAMPAÑA

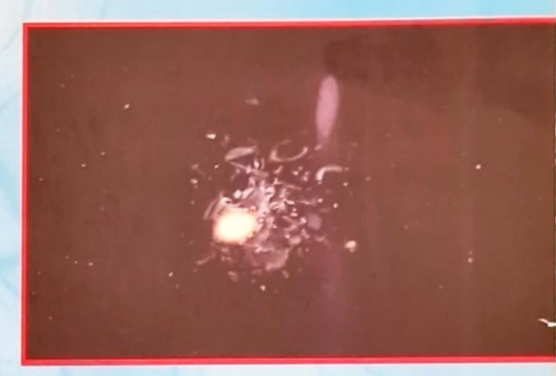
Si un jugador con lo que verdaderamente disfruta es con los combates espaciales, debe escoger la opción de Juego de Campaña en el que tendrá que "destruir y destruir" al enemigo, aunque las características del juego son las mismas que en Armada.

Armada soporta dos jugadores en un mismo ordenador, red o módem, sin embargo, ambos jugadores deben tener el juego instalado en sus ordenadores individualmente.

El programa puede manejarse con el teclado y el ratón, pero lo más aconsejable es utilizar el ratón para seleccionar las opciones y moverse por los planetas y un joystick para volar por el espacio, dentro de una de las cabinas de la casi treintena de naves diferentes, que hay sumando las del bando terrícola y el Kilrathi.

PUNTO Y FINAL

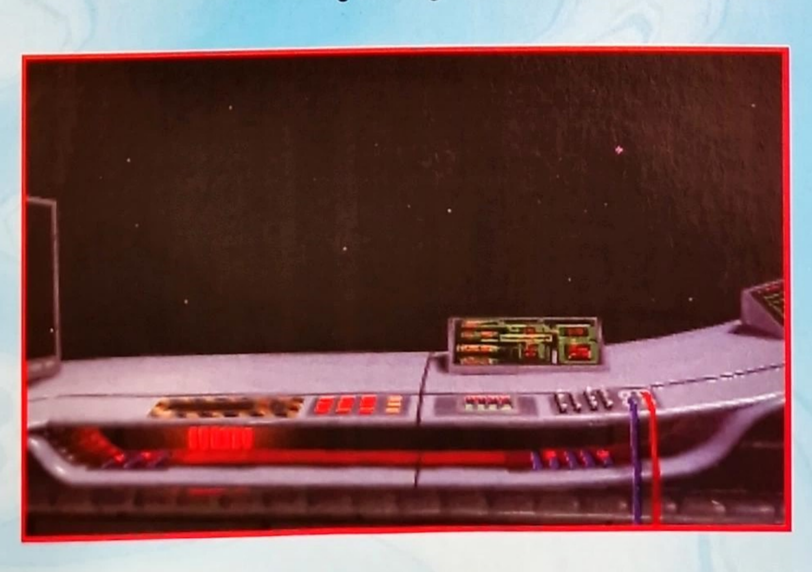
Si has sido un fiel seguidor de la saga Wing Commander este simulador





es una obligación, y si por el contrario no has catado ninguno, ya es hora que disfrutes de un auténtico simulador de comabte espacial. No importa si te unes a los Confederados terrestres o te pasas al bando alienígena, la emoción estará servida.

JESUS HERVAS



Otro de los puntos fuertes de Armada es la gran variedad de vistas, que podemos utilizar para buscar a nuestros enemigos.

OK 93%

Dificultad:	90
Gráficos:	95
Sonido:	95
Originalidad:	90
Diversión:	95

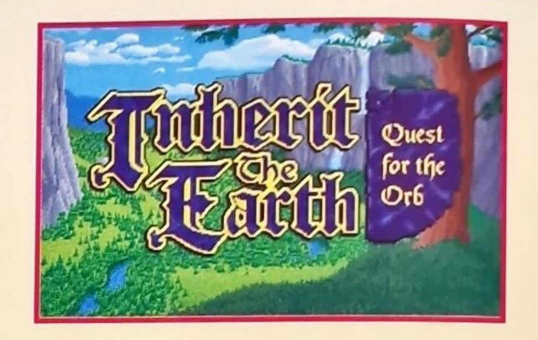


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: INHERIT THE EARTH
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: NEW WORLD COMPUTING
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland, Gravis, Pro Audio
- Ratón
- Disco duro mínimo: 1 Mb
- CD-ROM

Inherit the Earth

En un tiempo lejano, la sociedad humana desapareció sin dejar rastro. De eso hablan las leyendas. Leyendas contadas por los sucesores de los hombres: los propios animales que durante tantos siglos fueron las presas, ahora dominaban la Tierra con amor y sabiduría. Pero el robo del Orbe de las Tormentas puede hacer que la sangre brote de nuevo entre hermanos.







EL MAPA

Siendo el juego una pura aventura, será necesario explorar todo el fantástico país donde viven nuestros amigos para recuperar el Orbe de las Tormentas. Para facilitar las cosas, cada vez que salimos de una determinada localidad, disponemos de un mapa que en pocos segundos nos trasladará al lugar donde hayamos decidido ir. Con ello ganamos mucho tiempo, aunque al avanzar en nuestras pesquisas, encontraremos el Mapa de las Tierras Salvajes. El lugar más peligroso donde podemos ir.



De New World Computing tenemos amplias referencias gracias a su fascinante serie de rol Might & Magic, así que celebramos con alegría su incursión en el campo de las aventuras gráficas en CD-ROM con Inherit the Earth, que si tiene algo a favor es su originalidad y simpatía.

AMBIENTE MEDIEVAL

En esta ocasión nos toca analizar su versión en CD-ROM, aunque también exista una en disquetes, que cuenta con los diálogos totalmente digitalizados, aunque también podamos ver el contenido de las frases en pantalla. Asimismo se aprovecha la cobertura del CD-ROM para mostrarnos una amplia colección de canciones basa-

LOS HIJOS DEL M



LAS TRIBUS

Tras el cataclismo que asoló a la Humanidad, los animales heredaron la Tierra, formando grandes tribus según las especies. Las más importantes en el país donde vive Rif, nuestro protagonista, son las de los Ciervos y los Jabalíes. Son las razas más poderosas, pero nadie sabe de la existencia de otras tribus más allá de las Tierras Salvajes.



das en temas de la Edad Media, que están arregladas especialmente para el juego, aunque hay que reconocer las habilidades de Matt Nathan como músico para producir melodías totalmente originales.

Y es precisamente la música, junto con unos gráficos vistosos y movimientos francamente impecables, lo que consiguen una atmósfera en el juego, que rápidamente "engancha" al posible jugador. La humanización de los animales y su forma de actuar, al estilo de los viejos cuentos, hace recomendable el programa para públicos de todas las edades.

LOS PROPIOS DIOSES

Tras la extinción de la humanidad, los animales rápidamente se adueñaron de la Tierra, aunque consideraban a los humanos como sus antepasados y los que les facilitaron su actual modo de vida.

Formaban una sociedad medieval con reyes y señores feudales, aunque las guerras no abundaban a pesar de la existencia de razas belicosas como los jabalíes. No obstante, los animales tenían gran respeto por el Rey de los bosques, perteneciente a la tribu de los ciervos y que prácticamente reinaba sobre todo el mundo conocido.

Extraños objetos sobrevivían de la Epoca Humana. El más importante de ellos era el Orbe de las Tormentas, que como su propio nombre indicaba traía la lluvia a la tierra, y ésta daba sus frutos alimentando a todos.

Pero un triste día, el Orbe fué robado del Santuario donde se hallaba. Todas las sospechas recayeron en algún miembro de la Tribu de los Zorros, y nuestro amigo Rif, que justamente ha quedado segundo en el Gran Campeonato de Puzzles ha sido acusado injustamente. Si quiere salvar su vida, tiene hasta la próxima Luna Nueva para recuperar el Orbe.

PUNTO DE PARTIDA

Y aquí es donde tomamos contacto con Rif, y sus nuevos amigos, un fuerte jabalí, pero algo tozudo, y un noble guerrero ciervo. Los tres juntos deben intentar recuperar el Orbe, para ello superarán muchas pruebas en forma de puzzles, a los cuales son muy aficionados los habitantes de aquellas tierras, recoger objetos o hablar con multitud de personajes. En fin, las características de cualquier aventura gráfica que se precie.

Aunque en este caso sea algo especial, normalmente las aventuras las resuelve un personaje, pero en Inherit the Earth contamos con la ayuda de nuestros amigos que será muy necesaria en bastantes ocasiones. Ello puede conducir al juego hacia el campo de rol, sobre todo por su temática, pero la inexistencia de niveles, experiencia y de combates, nos dice bien claro a que tipo de juego nos enfrentamos: una aventura.

Inherit the Earth es noble en su desarrollo y propósito. Desde un primer momento sabemos lo que tenemos que hacer, y junto con su fantástica ambientación medieval digna de los mejores cuentos de hadas, es uno de los títulos más recomendables que podemos seleccionar. Aunque en los primeros momentos estemos totalmente perdidos (buscar un Orbe es una tarea difícil), al hablar con todos los personajes que podamos y sobre todo al ayudarlos, se nos abrirán muchos caminos en busca de nuevas pistas.

PERFECCION

Para que todo parezca un cuento, el juego debe mostrar unas ciertas características que le permita ser creíble. Para ello cuenta con excelentes gráficos y una soberbia banda sonora, de la cual ya hemos hecho mención.

Los gráficos van acompañados de buenos movimientos en las escenas de exploración, tomando una perspectiva isométrica, en cambio, cuando estemos hablando con un personaje, la pantalla nos muestra una escena frontal como en casi todas las aventuras gráficas.

Tampoco es que sea la mejor animación que haya visto, tiene puntos por mejorar, pero si es de las que más me han convencido. Y por si fuera poco no necesita de un ordenador muy potente para un correcto funcionamiento, pues el juego corre bastante bien en cualquier 386, y si dispones de CD-ROM pues mucho mejor, ya que tus oídos te lo agradeceran efusivamente.

En definitiva, la nueva producción de esta compañía americana destaca por su facilidad de uso. Además, esta aventura trata el tema del ecologismo bien entendido, como ya debiera ser norma en estos tiempos.

ANGEL FCO. JIMENEZ



UNDO



Dificultad:	90
Gráficos:	85
Sonido:	90
Originalidad:	90
Diversión:	94

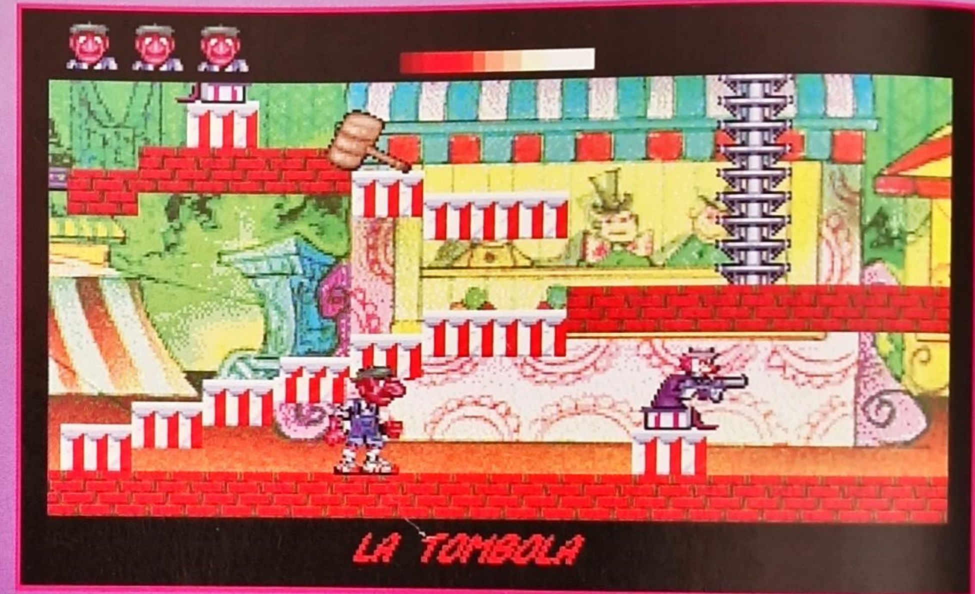


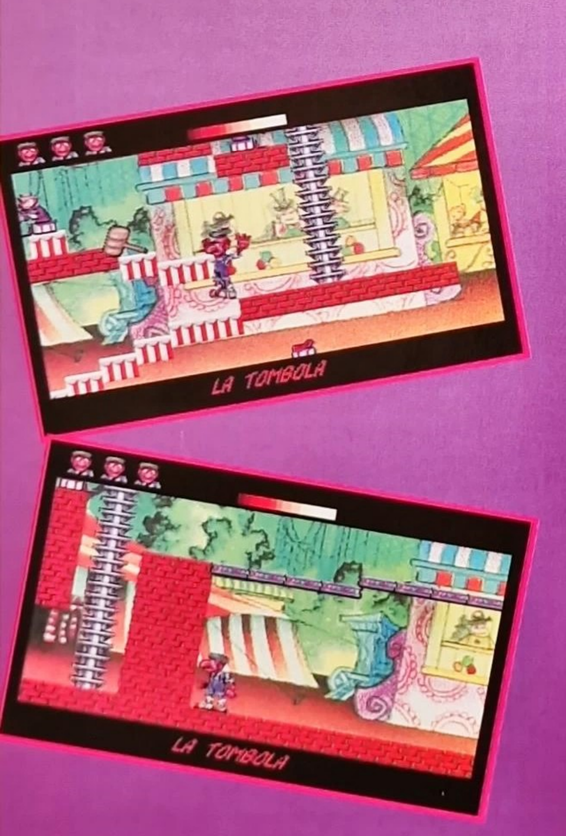
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: LUIGI EN CIRCUSLAND
- Tipo: PLATAFORMAS
- Compañía: TOPO SOFT
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Teclado, Joystick
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 4 Mb

Luigi en Circusland

Luigi vuelve a los ordenadores y esta vez en un fantástico mundo dominado por la fantasía y el color. Claro que no estará solo: payasos asesinos y domadores psicópatas intentarán hacerle la vida imposible.





A Luigi, el último héroe de Topo Soft, le encantan los juegos de plataformas, y tal vez por ese motivo fué creado. Dada la relativa escasez de este tipo de juegos para PC, aunque ahora se ha notado un ligero aumento en el número de los mismos.

Luigi tiene los toques característicos de Topo, que son una endiablada dificultad, buenos gráficos y sobre todo unos sensacionales movimientos, tanto del personaje principal como de los enemigos.

Destruye las cajas de sorpresas

En la cuestión de los gráficos hay que distinguir los fondos, realizados con tonos pastel, y los del "primer plano", que resultan efectivos pero un poco simples y esquemáticos, sobre todo en el tema de los enemigos.



UN LUIGI MEJORABLE

La esencia de un juego de plataformas es dar con el "punto exacto del salto", mientras que al mismo tiempo te atiborras de tesoros o te cargas enemigos a mansalva. En esta ocasión los enemigos permanecen encerrados en cajas de sorpresas.

En Luigi, la primera premisa

PLATAFORMAS MUY PELIGROSAS


LA FABRICA


LA FABRICA


LA FABRICA

se ha cumplido, pues nos encontraremos con numerosos bloques, algunos móviles, que nos harán pensar el camino a tomar varias veces, a base del método de ensayo y error. Es decir, a fuerza de morir varias veces y practicar continuamente es posible que pasemos las distintas "pantallas". Realmente el concepto de pantalla en este juego no existe, más bien hay que hablar de fases, ya que el programa disfruta de un scroll bastante suave, muy de moda en las últimas producciones de este tipo de juegos.

Se hábil y preciso con tus saltos

Lo que si echamos en falta es la existencia de más tesoros que recoger, y en definitiva, un ritmo más acelerado del desarrollo del juego. Aunque nuestro personaje tiene unos movimientos excelentes, a veces tardamos demasiado en conseguir nuestros objetivos.

En definitiva, Luigi nos ha gustado en el sentido de que podemos continuar viendo a Topo en la brecha, pero su elevado nivel de dificultad y la sensación de no saber qué hacer en muchos momentos son sus puntos negativos. De todas formas es justo destacar sus gráficos y movimientos, que a más de uno sorprenderán.

ANGEL FCO. JIMENEZ


LA TOMBOLA


LA TOMBOLA


LA TOMBOLA


LA TOMBOLA


LA TOMBOLA



OK 71%

Dificultad:	50
Gráficos:	80
Sonido:	75
Originalidad:	75
Diversión:	75



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: PGA 486 TOUR GOLF
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- CD-ROM
- 386 DX/40 o superior
- 8 Mb de RAM
- Ratón
- Sound Blaster
- Disco Duro mínimo: 12,5 Mb

PGA 486 Tour Golf





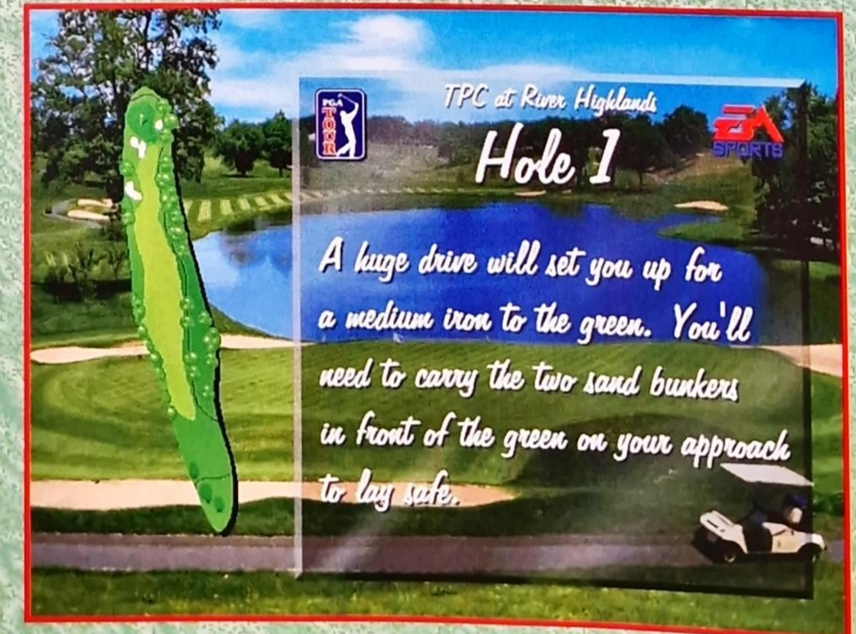
SERAS EL

Si aún teníamos dudas del valor de un CD-ROM, con este simulador se nos quitarán todas de golpe. Gráficos, sonidos, velocidad,... todo, absolutamente todo, tiene este PGA 486 Tour Golf. Es por sí sólo capaz de hacer disfrutar al más exigente de los que se consideran golfistas. Tras jugar con él, quién va a tener ganas de jugar al aire libre, pudiéndolo hacerlo frente a su PC.



Toda la emoción del Golf de alto nivel se trasladará a las pantallas de nuestros ordenadores con un simulador sucesor del ya consagrado Links 386. La variedad de golpes es tan completa como los diferentes campos, en los que podrás poner en práctica tus potentes golpes; campos a los que no les falta ni el más mínimo detalle.

Y si a los campos no les falta detalle, qué os voy a contar de las animaciones de los jugadores de golf, cada uno tiene unos movimientos distintos que te dejan abierto de boca la primera vez que los ves. Incluso uno de ellos en el momento de fallar un golpe, llego a tirar la gorra y el palo al suelo, ¿en qué simulador se a visto cosa igual?



UN JUEGO PARA TODOS

El juego nos permite jugar en solitario, o en un grupo de hasta cuatro jugadores, ideal para dejar "boquiabiertos" a tus amiguetes y darles de paso una pequeña paliza al golf. Además, puedes elegir una animación distinta para cada uno. Al crear un nuevo jugador, es necesario seleccionar los palos que llevará en su bolsa. El primer golpe quizás cues-



Comienza el espectáculo con unos gráficos nunca vistos



te un poco, por lo complicado que pueda parecer, pero con algo de práctica lo conseguirás enseguida.

Si de las diferentes opciones que presenta el juego, te decides por la de "campeonato" se te permitirá competir por dinero y reputación contra un grupo de profesionales, donde no se te permitirán los "mulligans" (posibilidad de repetir un golpe).

En el modo "principiante" nuestro caddie, nos ayudará y mucho sobre el palo a utilizar y la potencia que debemos imprimir al golpe, algo muy útil al principio.

Tras lo golpes de aproximación al green, lo mas difícil está aún por ver, pues aunque estemos muy cerca del hoyo, colarla no es nada fácil, y habrá que estudiar



NUMERO UNO

Se nos permite practicar en cualquier hoyo de cada uno de los campos, y grabar partidas para poder continuarlas en cualquier otro momento. Excepto cuando se practica en un hoyo o se participa en un campeonato, se nos permitirá jugar nueve hoyos hacia delante o hacia atrás, o los dieciocho.

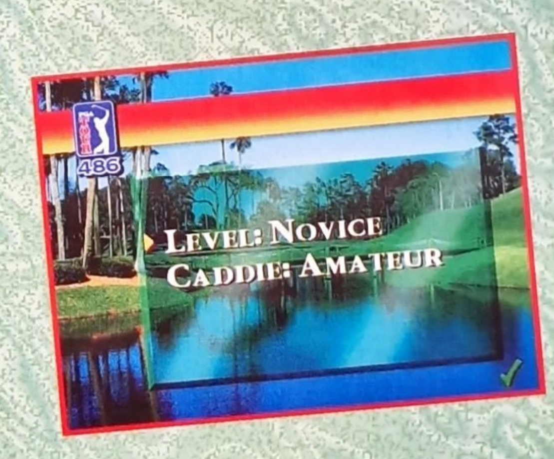
MUY BIEN INFORMADOS

En todo momento tendremos información referente a nuestra situación en el campo mediante una barra que aparece en la parte inferior de la pantalla con los siguientes datos, puntuación total, bonificación sobre el presente hoyo, distancia al banderín, altura del banderín respecto a la pelota, y la posición de la pelota.

con ayuda de la cuadrícula las características del green para intentar colarla con el número menor de golpes, ya que de eso se trata el juego. ¡Ah! y si se tiene activado el sonido, recibiremos un importante consejo acerca del terreno de la mano del comentarista que sigue atento todo lo que ocurre dentro del campo.

A medida que nos introducimos en el juego, iremos descubriendo más detalles que conseguirán engancharnos de una manera impresionante. Si tienes pensado aumentar tu colección de juegos, hacerse con los servicios de este simulador será una inversión de lo más inteligente.

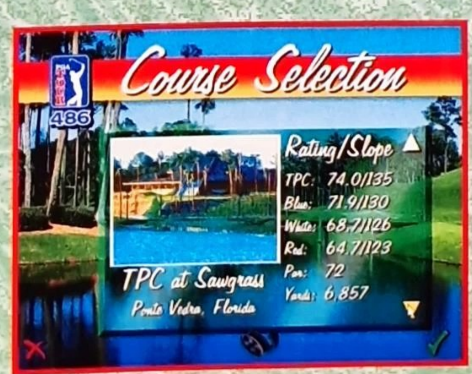
JESUS HERVAS



OK 91%

Dificultad:	90
Gráficos:	95
Sonido:	95
Originalidad:	80
Diversión:	95







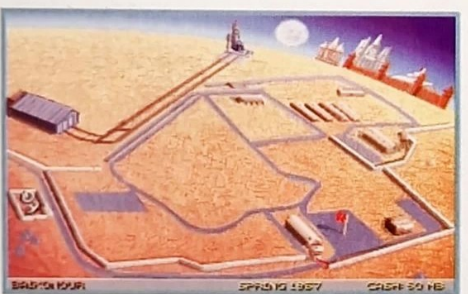
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela - CD: BUZZ ALDRIN'S
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA, SVGA
- 4 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blaster / Pro, Roland
- Disco duro mínimo: 6 Mb
- CD-ROM

Buzz Aldrin's Race Into Space

Conmemorando el 25 aniversario de la llegada del hombre a la luna, surge BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, un juego de estrategia que te hará competir en la carrera espacial entre americanos y soviéticos. El llegar a la luna depende (ahora más que nunca) de tí y de tu programa espacial. Como Director de Misión deberás gestionar bien tus recursos.





Ya han pasado veinticinco años desde que los americanos pisaron por primera vez la luna: "Un pequeño paso para mí, pero un gran paso para la humanidad". Sin embargo, el tema está caliente aún en nuestros días.

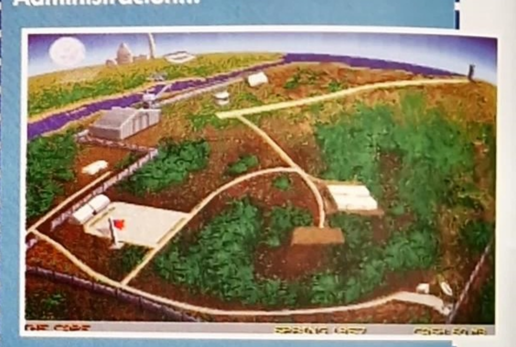
Buzz Aldrin's es una adaptación a CD-ROM muy mejorada de una versión que saliera hace algún tiempo en disquetes. La banda sonora y los videos reales de los logros conseguidos por americanos y soviéticos son básicamente las mejoras más notables de esta nueva edición.

EL OBJETIVO: LA LUNA

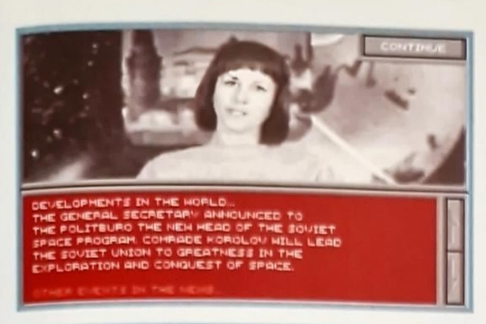
En Buzz Aldrin's tu estás al mando del programa espacial de un país (por supuesto, los USA o la extinta URSS). Como Director de Misión debes comprar y preparar el material espacial, reclutar y asignar astronautas y ¡cómo no!, planear y dirigir las misiones espaciales. El primer país que complete con éxito un alunizaje y retorne a la tierra, gana la partida.

Este es un juego de estrategia, que requiere planteamientos tanto a corto como a largo plazo, ya que necesitas calibrar el presupuesto y los recursos para conseguir el material necesario y cumplir tus objetivos.

Cabo Cañaveral es el puerto espacial de USA. Está compueto por: el Monumento a Washington, el Pentágono, el Capitolio, el Cementerio de Arlington, el Museo de la Historia Espacial, el Ensamblador de Vehículos, la Luna, la Administración...



CONQUISTA LA LUNA





EL COMIENZO ES FACIL

Pese a que es una versión CD, necesita una pequeña instalación en tu disco duro, algo menos de 6 megas. Una serie de preguntas y respuestas acerca de la historia espacial van surgiendo mientras los ficheros son copiados. Es un buen momento para cuantificar tus conocimientos.

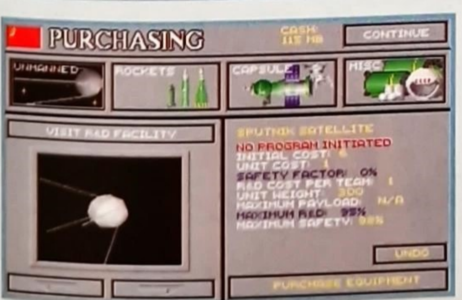
El sonido es excelente

Para empezar debemos decidir una de las típicas configuraciones humano vs humano, máquina vs humano. Si elegimos humano vs humano podemos jugar vía módem y a través del correo. Esta última opción, aunque es interesante la veo un poquito lenta, sobre todo con el correo que tenemos en España.

En principio no es necesario leerse completamente el manual, aunque se sugiere que revisen las estrategias que han ido utilizando los distintos bandos para llegar a sus conquistas espaciales.

Se pueden seleccionar varios niveles de juego, que te permitirán variar las condiciones externas de los lanzamientos (por ejemplo) y te bajarán el nivel de la información que le llega a tu tripulación de astronautas. Por supuesto, debes comenzar en el nivel más bajo para medir tus posibilidades. ¡Ya estás preparado para comenzar tu propia carrera espacial!.





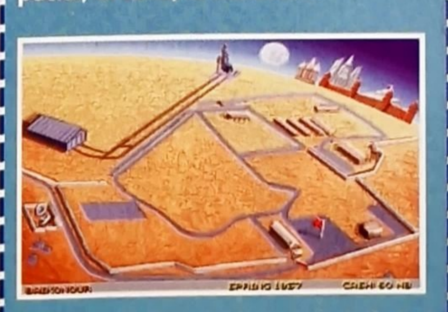
EL DESARROLLO

Cada turno (en el juego) tiene seis meses de largo y comienza en la primavera de 1.957 y termina en la primavera de 1.977, para completar satisfactoriamente el alunizaje y el retorno de tus plantilla de astronautas. Cada vez que termina tu turno, las noticias te informarán de los avances que has realizado y de los objetivos cubiertos por tus rivales espaciales.

En cada turno deberás realizar varias visitas a los numerosos edificios que componen los puertos espaciales, para comprar material, reclutar, ... Son numerosas las variaciones y son bajas las posibilidades de éxito, pero sin embargo, sé que utilizarás todo tu ingenio para acertar con la estrategia a seguir.



Baikonour es el puerto espacial de la URSS. Está compueto por: la Catedral de Basil, el Kremlin, el Hall del Kremlin, el Cuartel de la KGB, el Integrador de Vehículos, el Museo de la Historia Espacial, la Luna, la Bandera...





GRAFICOS Y SONIDO

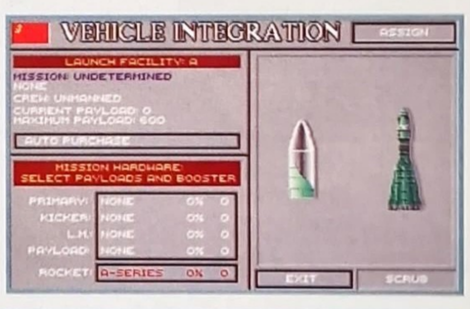
Los gráficos del juego son en su mayoría imágenes digitalizadas tomadas tanto en fotografía como en vídeo. Las imágenes son reales, lo cual da una sensación importante de veracidad en todo lo que haces. El punto simpático de los gráficos lo da el noticiero, que aparece como si de una televisión real se tratara.

Incluso se tiene en cuenta (dependiendo del año) si la tele es en blanco y negro o en color.

El sonido excelente. Su banda sonora es realmente buena, ya que aprovecha las posibilides multimedia del CD-ROM para dar la máxima calidad digital a la música. (Este es el motivo principal por el que necesita una instalación mínima en el disco duro).

Los noticieros son hablados y se escuchan con una gran calidad, sin embargo, se hecha de menos que las voces no sean en castellano. Esta versión que ha llegado a mis manos está completamente en inglés, lo cual no es un impedimento para el desarrollo normal del juego, pero a todos nos gusta oír los comentarios en nuestro propio idioma.

SHAQUILLE





Dificultad:	75
Gráficos:	92
Sonido:	95
Originalidad:	85
Diversión:	80





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DETROIT
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

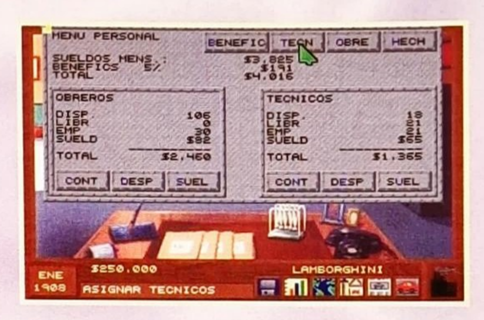
REQUERIMIENTOS:
- PC XT o superior
- 640 Kb RAM
- VGA
- Adlib, Sound Blaster
- Ratón
- Disco duro mínimo: 5Mb

Detroit











Ni los ordenadores, ni la televisión, ni las chicas en "top-less". El invento del siglo es el automóvil. Gracias a él, la vida en el Siglo XX es totalmente diferente a cualquier época pasada. Impressions ha decidido aprovechar su experiencia en el campo de la estrategia, para presentarnos un programa que permite recrear la gestión de una empresa constructora de coches.

En el mundo del software existen muchos juegos acerca de los coches, pero casi nadie había tocado el tema de su construcción. Al parecer siempre es más divertido conducirlos que construirlos, pero Detroit se propone todo lo contrario.

Realmente el detalle que aumenta la jugabilidad de Detroit es la posibilidad de diseñar nuestros propios coches, probarlos en pistas preparadas para ello y al final venderlos en los mercados mundiales. Es de sumo interés para los amantes de la estrategia seguir paso a paso los elementos que contribuyen a la difusión de un automóvil, aunque en ocasiones puede resultar muy difícil o imposible el éxito de un nuevo modelo. Igual que en la vida misma.

CONSTRUCCION DE UN IMPERIO

Detroit es básicamente un juego de estrategia que funciona por turnos. Pero en esta ocasión no tendremos que borrar del mapa a un ejército enemigo sino que debemos progresar y vender más coches. El objetivo del juego se cumplirá si llegamos hasta el año 2.050 en perfectas condiciones económicas, así que imagínate qué coches podemos construir en esa época.

Como pantalla principal tenemos una maqueta de una fábrica, con las siguientes secciones: Archivos, Marketing, Admi-

PIONERO DE LA VE





nistración, Diseño, Investigación, Fabricación y Ventas. Cada una de ellas es importante en el lanzamiento y distribución de un nuevo coche. Por ejemplo, desde la administración tenemos control sobre los informes de fabricación, nuestras cuentas bancarias y el personal que tenemos a nuestro cargo, ni que decir tiene que podemos subir y bajar sueldos, contratar nuevos obreros o despedirlos, pero cuidado con las huelgas.

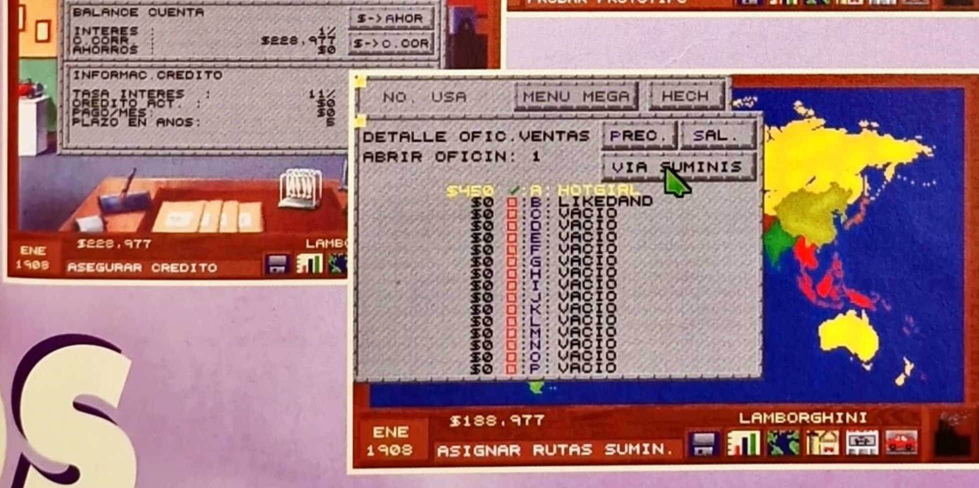
Un factor muy a tener en cuenta es la investigación y desarrollo de nuevos prototipos, ya que si contamos con una tecnología propia, nuestros modelos serán más valorados que los de la competencia. Además según pasen los años debemos adaptarnos a las circunstancias del mercado, por lo que también nuestras ideas deben evolucionar. Por lo tanto presta mucha atención en este apartado, pero no descuides otros como el marketing y la publicidad tan necesarios para vender coches. Según pasen los años, nuevos medios publicitarios se pondrán a tu disposición, como la televisión o la radio. En 1.908 sólo dispones de periódicos y vallas publicitarias, lo que no sé es lo que habrá en el 2.050.

Hasta aquí el desarrollo del juego que realmente está bien conseguido. Técnicamente Impressions ha cumplido desde el punto de vista de los gráficos y sobre todo en el manejo de los menús gracias al ratón. En un primer momento podemos liarnos con tantas posibilidades, pero según pasen las horas de juego nos haremos con Detroit.

En definitiva, Detroit es sumamente original, sencillo de jugar y con una estética muy bonita que recuerda la época dorada del automóvil.

ANGEL FCO. JIMENEZ







OS

LOCIDAD



OK 84%

Dificultad:	85
Gráficos:	80
Sonido:	80
Originalidad:	90
Diversión:	85

OK PC Pasarela

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ARCADE POOL
- Tipo: ARCADE
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA, SVGA
- 570 Kb de RAM
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Ultrasound
- Ratón
- Disco duro mínimo: 2 Mb

No es el clásico billar. Su numerosa variedad de distintos juegos y su posibilidad de modificar las reglas a tu antojo, hace de Arcade Pool un juego de infinitas posibilidades. Si unimos a ello la precisión de sus gráficos y el realismo de sus sonidos, Arcade Pool pasa por ser uno de los juegos más entretenidos del mercado.

Arcade Pool

BILLAR A



Team 17 en esta ocasión nos deleita con un magnífico juego de billar, Arcade Pool. Esta vez han dejado el listón muy alto para el siguiente juego de este tipo. En gráficos y sonido puede ser comparable a ediciones anteriores, pero la calidad real de este arcade está en la numerosa variedad de posibilidades que te ofrece para jugar, a tu propio estilo y a tu juego de billar preferido.





LA SELECCION INICIAL

Para comenzar el juego hay que decidir numerosos detalles, sin embargo, para los más nerviosos, solamente con pulsar "comenzar nueva partida", se puede empezar a demostrar tus habilidades sobre el tapete.



Lo primero a configurar es el nombre de los jugadores y cuántos de ellos van a ser manejados por el ordenador. Lo segundo es elegir las op-



ciones de juego que son múltiples: ayuda a la puntería, nivel de juego, roce de la bola con el tapete y por supuesto si queremos escuchar la música y los efectos especiales.

Llegado a este punto te preguntarás, ¿dónde está lo especial? Bien, tranquiliza tus nervios y sigue leyendo ...

CUSTOM POOL (permite definir la posición inicial de las bolas en la mesa, antes de comenzar a jugar), 9-BALL (configuración USA con mesa de 8/15 bolas), 9-BALL CHALENGE (individual, basado en el billar de 9 bolas pero con puntuación completa), SPEED POOL (carrera contra reloj para introducir

MENU PRINCIPAL

La gran cantidad de opciones hace que sea una fuente inagotable de juegos, y su diversidad de ayudas y niveles, te permitirá mejorar hasta conseguir un nivel profesional.



MEDIDA

SEGUIMOS SELECCIONANDO

Existen diferentes modos de juego, dependiendo del número de jugadores: Simples (al mejor de 1, 3 ó 5 juegos), Torneos (dejar fuera de combate a otros oponentes) y Desafíos (contra oponentes automáticos).

La trayectoria de la bola blanca te ayuda a realizar el tiro

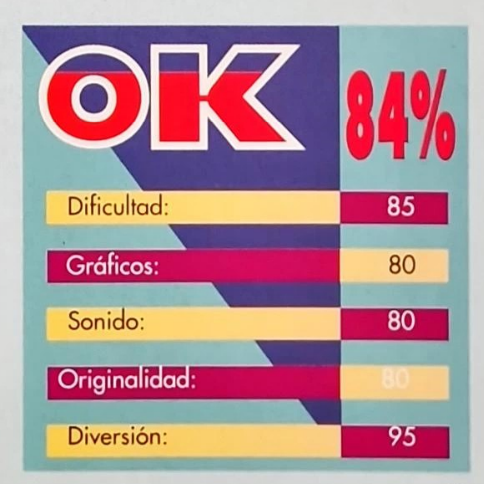
Los estilos de juego son muy variados: UK 8-BALL (reglas de billar de 8 bolas con dibujos lisos, sobre mesa verde), US 8-BALL (como el anterior pero con bolas ralladas), TRICKSHOT (individual, todo vale, mover la blanca y las otras bolas, es más bien para practicar), todas la bolas, el mejor tiempo se anota el record), SURVIVOR (torneo de supervivencia, se comienza con un número determinado de vidas, el que no introduzca pierde una vida).

También tiene una regla de medida para controlar la distancia entre bolas, la fuerza del taco es regulable fácilmente con un pequeño indicador en la parte inferior de la pantalla. Si estás jugando en el modo fácil, la bola blanca te irá mostrando la trayectoria que llevará antes de realizar el tiro.

SHAQUILLE







OK 84%

Dificultad:	85
Gráficos:	80
Sonido:	80
Originalidad:	80
Diversión:	95





- OK Tricks & Tracks: SEA WOLF
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

Sea Wolf

JOVENES LO

Todo lo que vais a leer de ahora en adelante, es simple y llanamente un manual de guerra submarina, aplicable no sólo a este juego en concreto, si no a cualquier tipo de simulador de combate submarino, muchas de las cosas que aquí explicaremos, serán factibles desde el momento en que nuestra experiencia sea buena.





Quizás se deba explicar, antes que nada, que el fondo submarino es irregular, y que todas esas irregularidades, pueden y deben ser usadas en nuestro favor.

EL TINTINEO DE UN NAVIO

Para poder entender más claramente, como un barco consigue detectar nuestra presencia debajo del agua, deberemos explicar que lo que el barco envía hacia el fondo submarino, es una señal, esa señal se conoce más vulgarmente por "tintineo".

Este tipo de señal se propaga en línea recta, rebotando sucesivamente entre el fondo submarino y la superficie del agua hasta que se debilita y se pierde en la distancia, haciendo un barrido total de todo lo que hay bajo el casco del submarino.

Como es natural esta señal está controlada en el tiempo, distancia y profundidad, una vez detectado el contacto en el analizador de espectros, este nos dará la información detallada de que tipo de contacto hemos detectado, existiendo siempre un pequeño margen de error.

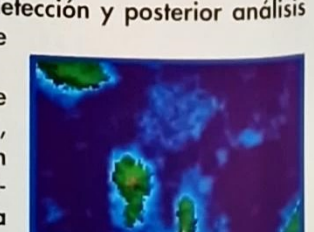
Este método también puede ser usado por nuestros submarinos, pero tiene un pequeño problema, es altamente detectable por los sonares pasivos de los navíos, un submarino localizado es una presa más fácil que un navío de superficie.

Así que el mejor consejo es dejar que lo utilicen ellos, a no ser que nos guste el peligro y seamos muy diestros en el manejo de nuestro submarino.

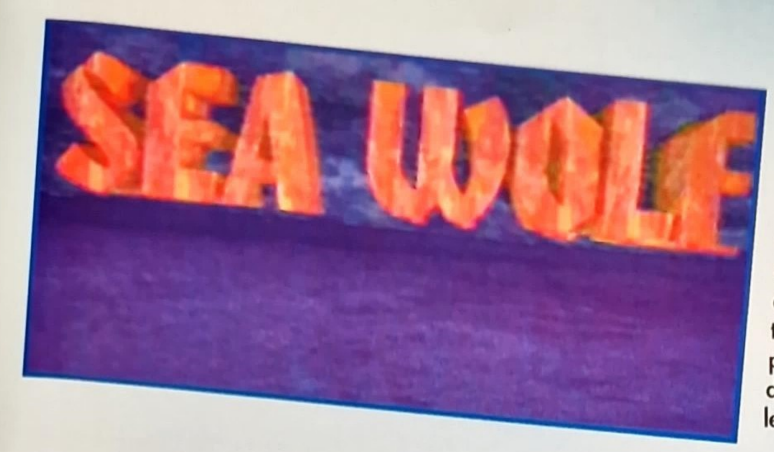


EL SONAR

El uso adecuado del sonar, es quizás una de las fases más importantes del manejo de un submarino, por norma general, todos los submarinos poseen una serie de micrófonos de alta sensibilidad, camuflados por todo el casco del submarino, su misión es la detección y posterior análisis de lo que le rodea.



Esta red de micrófonos, no afecta en ningún sentido a nuestra



BOS DE MAR

estratégica misión de no ser descubiertos, pero nos es de gran ayuda a la hora de detectar. Tampoco nos obliga a tener unas características especiales de navegación, en lo referente a la velocidad del submarino o a profundidad.

En apoyo de esta primera red pasiva, una segunda medida, consiste en una especie de cable, que va desde la cola del submarino hasta la parte central del casco donde esta situada la escotilla.

Esta especie de cable llamado "TOWED" (en inglés), contiene micrófonos, con una sensibilidad aún mayor que los anteriores, pudiendo en cualquier momento ser extendidos o guardados.

Seguro que os estaréis preguntando en este momento: ¿porqué si son tan buenos no están siempre disponibles? La razón es tan sencilla como, que limitan la velocidad del submarino a la mitad, ya que si se rebasan los 2/4 de potencia el cable se corta automáticamente.

Y claro está, que la recogida del cable nos llevará unos cuantos minutos, minutos que en caso de emergencia, nos pueden suponer demasiadas cosas, así que lo más adecuado será, antes de tener que cortar el cable de una forma salvaje, ser un poco previsores.

LAS CAPAS TERMALES

Supongo que todos vosotros habéis sido unos alumnos muy aplicados y recordáis que en el mar, a mayor profundidad, menor temperatura, a determinadas profundidades se producen cambios bruscos de temperatura, y estos cambios bruscos provocan la formación de estas capas termales.

Las ventajas de estas capas termales es que actúan a modo de espejo, en cuanto a las ondas que envían los sonares de los navíos. Dependiendo de la profundidad puede haber varias capas termales, o incluso ninguna, pero cuando las halla, lo más aconsejable es usarlas para largas travesías si necesitamos ir a más de 2/4 de velocidad, o para los momentos en que seamos detectados.

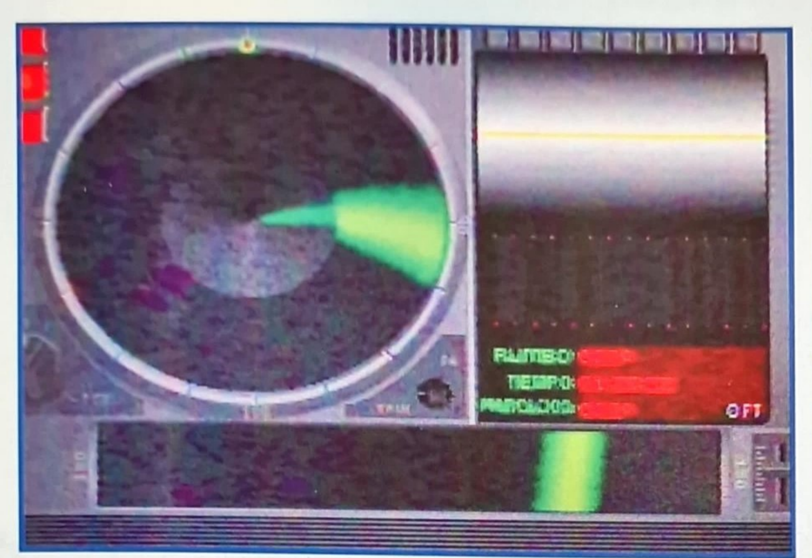
Si hemos sido detectados lo más adecuado es que pongas las máquinas a 1/4 y bajes a la primera capa termal, ya debajo de ésta, cambias el rumbo. Después para las máquinas y pasa a la siguiente capa termal, en esta capa esperaremos un tiempo prudencial de unos cinco minutos. Prestaremos toda nuestra atención al sonar, tras este periodo lo mejor será salir de allí con las máquinas a un cuarto y con un rumbo lógico de aproximación a nuestro blanco, pero no igual al anterior, ya los navíos que intentan darnos caza, estarán dando vueltas en círculo por nuestra antigua ruta.

El inconveniente es sencillo de encontrar, al igual que los persecutores perderán nuestro rastro, nosotros también perderemos el suyo, pero claro está que si nos están persiguiendo da lo mismo perderlos durante un rato, seguro que no tardaremos demasiado tiempo en tropezarnos de nuevo con ellos.

UNA BUENA APROXIMACION

Espero, que con todo lo que hasta ahora habéis leído, ya tengáis sacadas vuestras propias conclusiones y las halláis puesto en practica.

Aún así me permito enseñaros algunas técnicas más, quizás la primera y







más intuitiva de todas sea, la de que un barco por su popa no detecta apenas nada, a no ser que se vaya pegando el "cante", como por ejemplo, ir a profundidad de periscopio y a toda máquina, dejando una inmensa estela detrás nuestro, o ir con el periscopio fuera.

Normalmente, el ángulo muerto de un barco en la parte de la popa es de 90º, repartidos en ángulos de 45º tanto a babor como a estribor, la razón es que sus propios motores amortiguarán el ruido de los tuyos, por lo cual es lógico pensar que si el barco para, nos ha cazado.

LA CAVITACION Y SUS CONSECUENCIAS

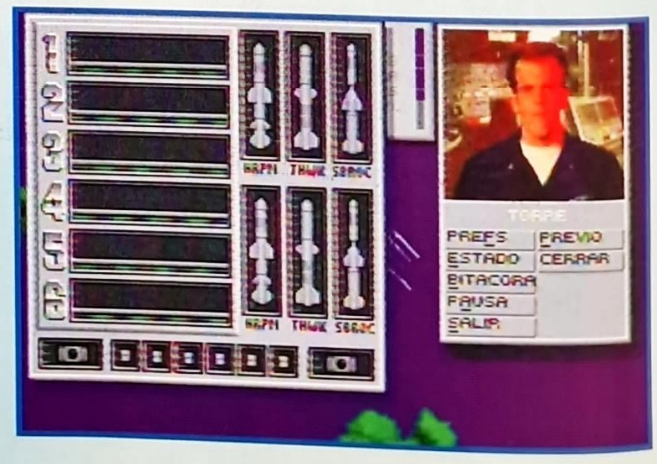
Para ser exactos, os daré la definición física correcta de lo que significa cavitación.

Cavitación: formación de cavidades de vapor a baja presión en las capas límite de un líquido en contacto inmediato con la superficie posterior de un cuerpo que se desplaza en el seno de este. El fenómeno de cavitación produce un incremento de la corrosión química, lo cual reviste especial importancia en las hélices y en las turbinas hidráulicas de gran velocidad.

Por si no os a quedado claro, el fenómeno de cavitación, produce una serie de burbujas en la zona de las hélices del barco, las cuales salen a la superficie a gran velocidad, siendo fácilmen-









te detectables por el ruido formado en la producción de las burbujas y por la estela que dejan las mismas.

¿Cómo produciremos la cavitación?, yendo a 2/4 de velocidad o superior y procediendo a usar la velocidad de retroceso, esto provocará el citado fenómeno. La forma de solucionarlo no haciendo cambios bruscos de velocidad.

Espero, que después de todo lo expuesto hasta ahora no cometáis imprudencias tontas, muy fáciles de evitar.

LOS TORPEDOS Y SUS TRUCOS

Quizás no nos equivocaríamos, si osamos decir que el ataque con torpedos es comparable a la destreza de un ninja en la oscuridad.

Un ataque con torpedos no es algo tan sencillo como avistar el objetivo, seleccionarlo y pulsar un botón de disparo, es toda una filosofía, de búsqueda del momento más adecuado, con una posterior táctica de evasión.

Un torpedo es un objeto cilíndrico, cuyo radio de acción esta limitado por su autonomía y por un ángulo de búsqueda de 90º con respecto a su cabeza.

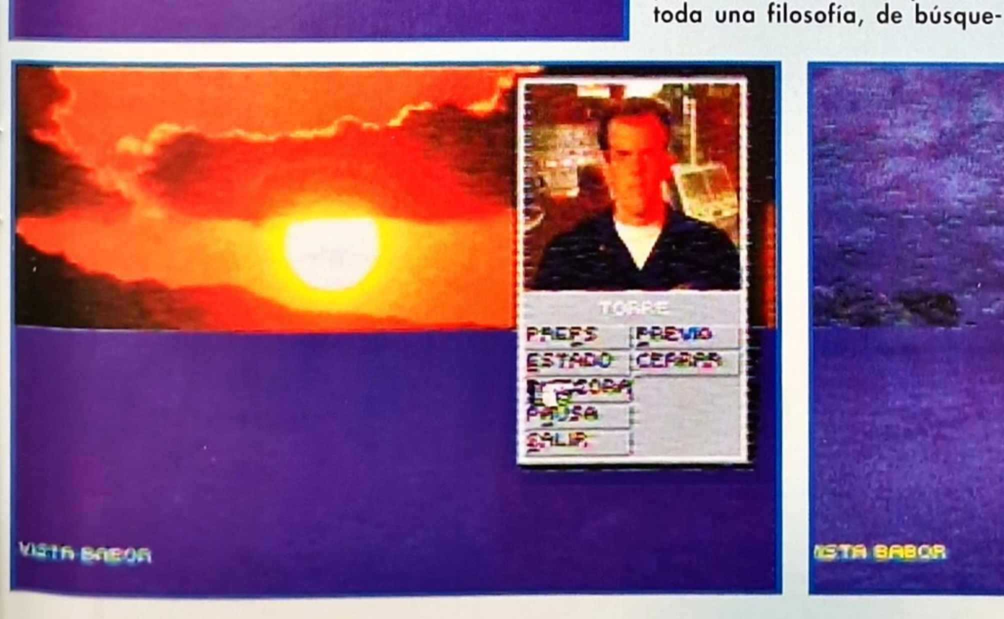
Como es lógico pensar, es mucho más fácil esquivar un torpedo cuando está cerca de nosotros, ya que su radio de acción es mucho menor y podremos despistarlo más fácilmente.

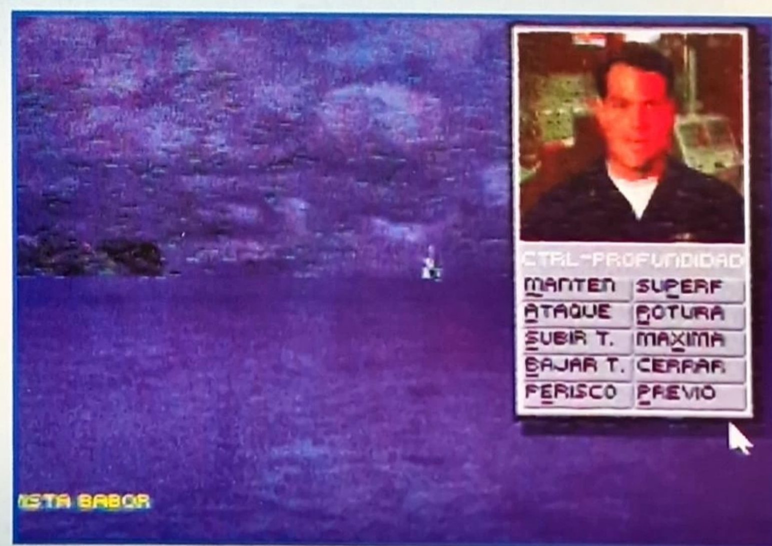
Una buena forma de volver loco a un navío o a un torpedo, es la utilización adecuada de las capas termales, y además lanzar un torpedo simulador, la única función de estos torpedos es la de simular el ruido de un submarino a media potencia, un buen señuelo.

El proceso de búsqueda automática, es bastante útil cuando el objetivo se halla perdido, o cambiado de rumbo, pero altamente peligroso si lo usamos momentos antes de perder el control sobre él ya que puede que se vuelva contra nosotros, y no podamos detonarlo.

Por supuesto, el lanzamiento de un torpedo es otro de los factores que propiciarán nuestro descubrimiento, cuando' se abren las compuertas de los tubos y sale el torpedo, se produce un ruido muy peculiar. Por eso hay que tener mucho cuidado en el momento de su uso, debiendo tener en cuenta la proximidad de los otros navíos.

ANTONIO GOMEZ



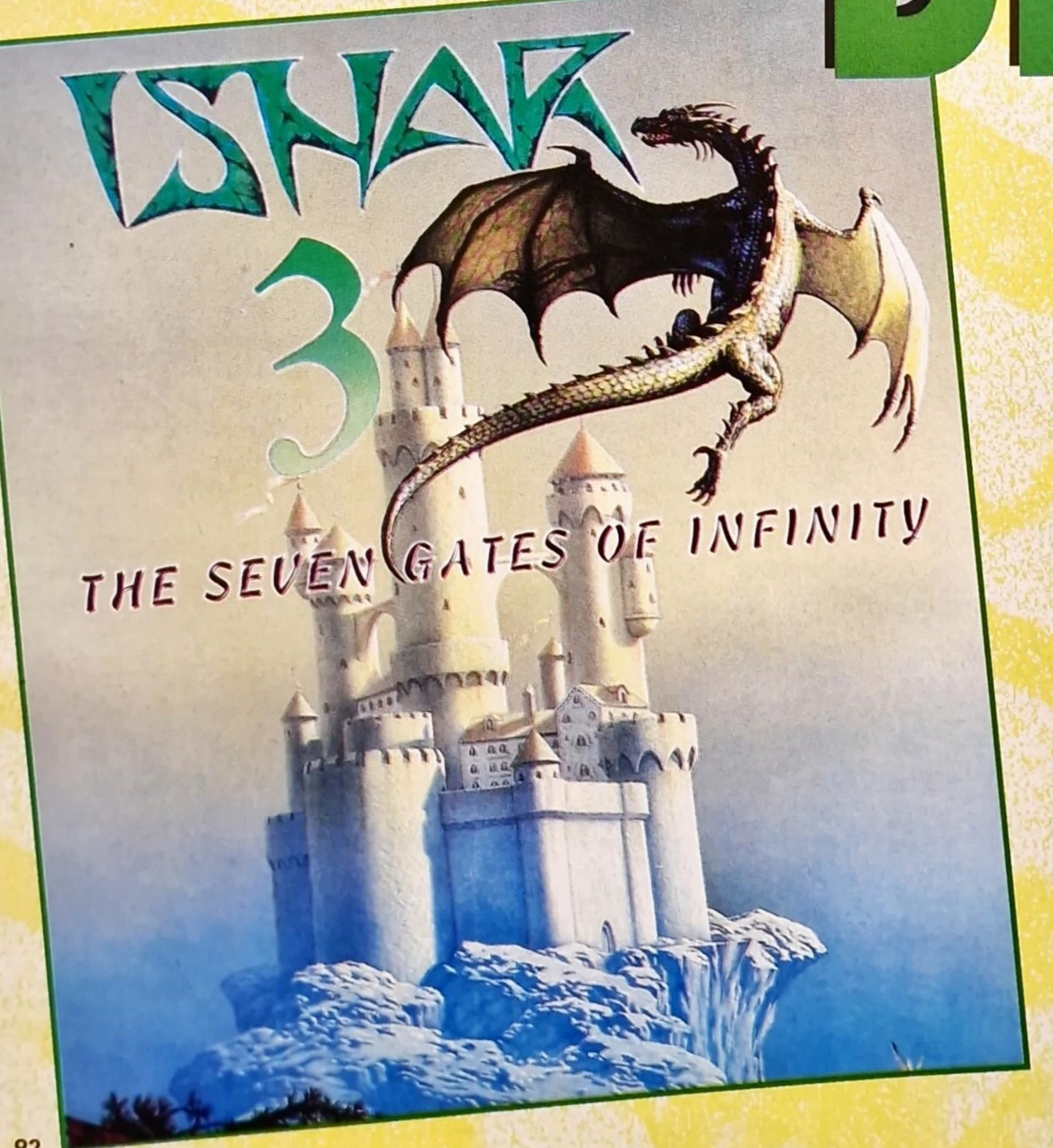




- OK Tricks & Tracks: ISHAR III
- Tipo: ROL
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

Ishar III

LOS ULTIMO DEL D



Nuestros aventureros se han convertido en Señores del Tiempo. Kendoria es amenazada por su gran enemigo: el Dragón de Shit, un poderoso demonio que vivió hace miles de años. Ahora puede regresar desde el pasado, gracias a la conjunción de planetas. Antes de que se produzca, deberemos viajar por el espacio-tiempo hasta encontrar al Dragón ... y matarle.







OS DIAS
RAGON



Por primera vez en Ishar, podemos crear un equipo, el ideal a mi parecer es elegir a todos como humanos y con las clases siguientes: un paladín, dos guerreros, un clérigo y un mago. Asi puedes tener acceso a todo tipo de hechizos. Ahora comienza la aventura en Koren Bahnir.



Tras hablar con el extraño personaje, explora por toda la ciudad, matando enemigos, encontrando bolsas de oro, entregar paquetes de contrabando entre tabernas, etc. Todo sea para conseguir dinero y comprar un buen equipo. Cuando veas que ya tienes un buen nivel de equipo y está bien armado, compra licor de Tilo y accede al Centro de la ciudad que está protegido por una guardia especial, y es la parte más noble de la misma. Compra un Collar al Guardián, porque sino no podrás pasar, ya que dicho collar es una especie de salvoconducto. Busca el observatorio astronómico de Typhus y entregale el licor de Tilo. Tras una buena borrachera hablará contigo, y te dará una carta para su amigo Mather

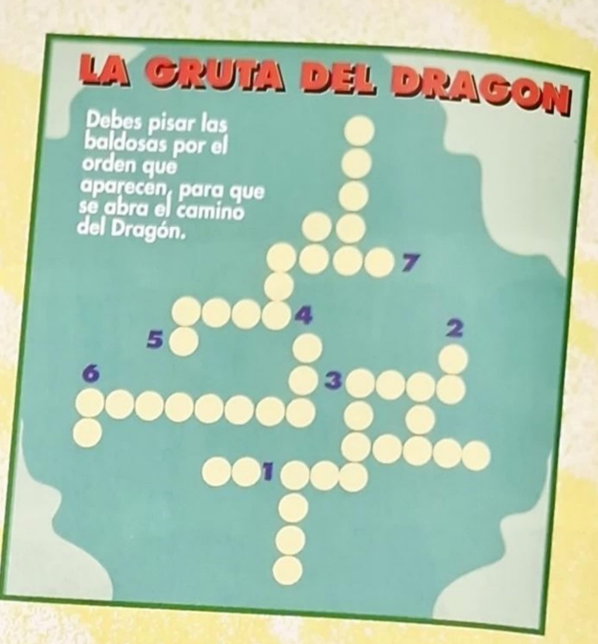


LA PUERTA DEL TIEMPO

Delante de la casa de Mather hay un pergamino, leelo, y dirígete a la posada más cercana, donde malvive el criado de Mather, invitale a comer y te abrirá la puerta de Mather. Este último está disgustado con su antiguo criado y os gritará para que os vayais, entregale la carta







de Typhus, y a cambio, se abrirá una Puerta del Tiempo, la cual debes atravesar.

Estás en un bosque hace 73 años, mata a las avispas y al oso. Continua por el Este hasta que veas a un pequeño tejón que te dará un pergamino. Lleva el pergamino a Mather, que a cambio te dará la llave de la casa de Fudius, donde podrás encontrar el frasco mágico, y un nuevo colgante que debes colocar en el cuerpo de alguno de tu equipo.

Entra en la taberna "Los Catadores de Kelonia", coge la pólvora y compra estos ingredientes:

- 2 botellas de muérdago seco.
- 2 botellas de aceite de salamandra.
- 1 botella de cerebro de rata.

Regresa de nuevo al bosque, y cuando estés enfrente del tejón, mezcla en el frasco, los ingredientes anteriores y la pólvora,







dásela al animal y éste se transformará en un Mago. Recoge el talismán que te ofrece y regresa a la ciudad, concretamente al Teatro del centro de la misma.

LA JUNGLA MILENARIA

Espera a que sean las 19 horas, y pasa al Teatro, entrega el talisman a Dahilim, y cuando sean las 2 de la mañana, pasa la nueva puerta del Tiempo.

Estás en una jungla poblada de tigres, mátalos porque los comerciantes de la ciudad pagan muy bien por sus pieles, y a continuación busca un diamante. Cuando llegues a la Tribu de salvajes, mata al jefe, y regresa a la Ciudad, donde se han producido algunos cambios: un nuevo barrio en el Noroeste, y un jardín cerca del teatro. Regresa de nuevo a la jungla, donde aparecerán monstruos nuevos, y busca una espada-demonio, y un trozo de meteoro.





Una de las mayores novedades de Ishar 3 es la posibilidad de crear tu equipo inicial. Un buen balance entre magia y fuerza es la clave para terminar con los enemigos más fuertes.

AVENTURA EN LA MONTAÑA

Cuando regreses de nuevo a la Ciudad, compra abrigos de pieles y cuerdas para todos los miembros de tu equipo. En el Jardín, coloca el meteoro sobre la piedra, y aparecerá una nueva puerta mágica. Antes de atravesarla, pon los abrigos y las cuerdas a tus amigos, pues van a viajar por terrenos muy peligrosos en plena montaña, y cualquier resbalón es mortal, además del frío que agota los puntos de vida muy rápidamente.

En adelante, es buena idea lanzar un hechizo de teletransporte, cerca de la puerta, para evitar el regreso por las mismas zonas, a no ser que quieras subir experiencia matando enemigos. Combate contra los osos. Tras la lucha contra el gigante de las nieves, serás atacado por jaurías de lobos. Cuidado con ellos, pues te rodearán por todos los lados. En el gran claro, toma el camino del oeste, donde encontrarás una máquina temporal, coloca en ella el diamante de la jungla, y vuelve a la ciudad.



CARCEL OSCURA

En la parte Noroeste y en la nueva zona de la Ciudad, encontrarás otra Puerta del Tiempo. Antes de pasar por ella, es aconsejable para tu seguridad, que vayas provisto de armaduras y cascos de Justicia suficientes para todo el equipo, ya que proporcionan la máxima protección. Hachas de fuego, espadas y escudos mágicos tampoco deben faltar.

Entra en la Puerta antes de las 12 del mediodia. Avanza por el pasillo. Esquiva a las bolas de fuego y toma el primer pasillo a la derecha. Baja a los calabozos, y recoge la comida y tesoros, así como las diversas llaves que encuentres. Por último tira de la palanca. Sube de nuevo al primer piso de la Torre, y avanza hasta que encuentres una poderosa maga. Utiliza "paralizar" contra ella, hasta que logres destruirla. Tira de la palanca de la izquierda, da la vuelta y avanza por los corredores estrechos evitando al mismo tiemo a las bolas de luz que emiten hechizos de ceguera.

NIDO DE ARAÑAS

Como ya sabeis, en Ishar III, los enemigos están digitalizados. Por lo tanto, las arañas que salen en el juego son de lo más reales que he visto en mi vida. A partir de las migales brasileñas han salido unos monstruitos bastante aterradores. La verdad es que no son muy difíciles







de combatir, pero algunas son bastante venenosas. Protegen llaves, comida y tesoros.

Avanza hasta que veas un corredor con una bola gigante rodando sin parar. Si te pilla, acabas el juego de una forma demasiado rápida. El truco consiste en ir detrás de ella, y escondiéndote en los resquicios de la derecha. Hazlo varias veces, hasta que llegues a una palanca, púlsala y avanza hacia el Este. Sube las escaleras.

EL FACTOR TIEMPO

Evita a más bolas de luz. Encuentra el reloj, y cambia la aguja a las dos. Busca la salida hacia el norte. Cruza la puerta, y recapacita ante el nuevo peligro: un laberinto lleno de gas venenoso y relojes esperando su cambio de hora. Para sobrevivir, sigue estas instrucciones al pie de la letra:

- Avanza por el pasillo, hacia el Norte encontrarás un nuevo reloj. Pon la aguja a las 9.
- Sigue por el Este y el primer pasillo a la derecha, y posteriormente al Este de nuevo. Ante el reloj, coloca la aguja a las 8.
- Regresa por el pasillo, y dirígete al Norte ahora. Sigue los pasillos. Toma el corredor del Oeste, y posteriormente hacia el Norte. El último reloj: coloca la aguja a las 6, y pulsa sobre el péndulo.
- Continua el camino hacia el Oeste, y espera delante de una puerta situada al Norte, hasta que sean las 7 horas. Saldrás del laberinto de gas.

CELDA DE LAVA

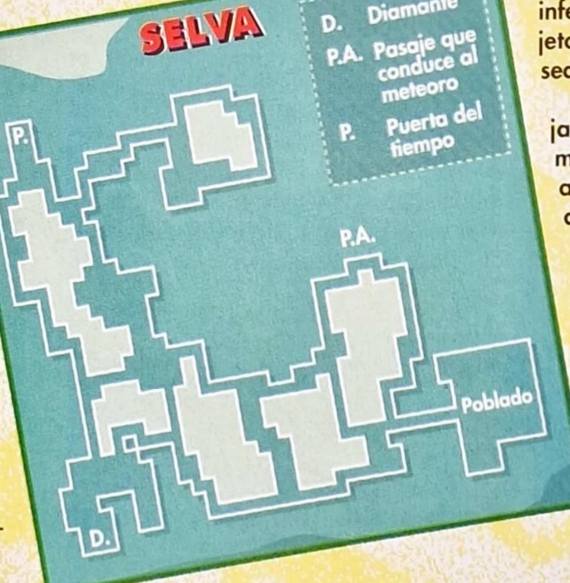
Atraviesa "a toda pastilla" la habitación con bolas de fuego, para evitar ser golpeado por ellas. Pero te toca a tí golpear con fuerza a los guerreros del Caos, que son bastante bestias. Baja a la caverna de lava, donde en el centro de la misma se encuentra una jaula con una mujer encerrada dentro de ella. Avanza despacio y cuidadosamente, pues algunas zonas harán descender poco a poco la jaula hasta los fuegos infernales de abajo. Por otra parte, ten sujetos a tus personajes con la cuerda, no sea que caigan al borde del abismo.

Tu objetivo consiste en nivelar la jaula hasta tu altura. Hay varias formas de hacerlo, y practicamente se realizan avanzando en linea recta desde la entrada.

Abre la jaula y elimina a uno de tu grupo, quitándole todo lo que posea. Recluta a Thina, la chica de la jaula, y coloca en su inventario todo lo que quitaste al antiguo miembro del grupo. Ella es una poderosa clérigo que te ayudará en adelante, aunque necesite de Zoltar, su prometido y principe de la ciudad.

En vez de regresar por el laberinto de gas, ve a la habitación con tapices. Hay uno en una pared









falsa que abre el camino a nuevas zonas. Mata guerreros, recolecta tesoros y atraviesa paredes falsas, hasta que llegues al inicio de la Torre, concretamente al pasillo de bolas de fuego. Al sur, se encuentra la Puerta del Tiempo.





LOS AMANTES



Tras tus aventuras, descansa en la ciudad en cualquier taberna. En tu sueño, aparecerá Jon el Mago. Uno de los clásicos de Ishar. Te hablará sobre el futuro y te indicará en tu mapa una casa situada al norte. Visítala, aunque antes recoge la llave de la fuente que hay enfrente de la casa. Dentro de la misma, roba los cinco uniformes de guardia. Vístete con ellos. Quítate los cascos como señal de respeto, y entra dentro del Palacio, en el mismo centro de la ciudad.

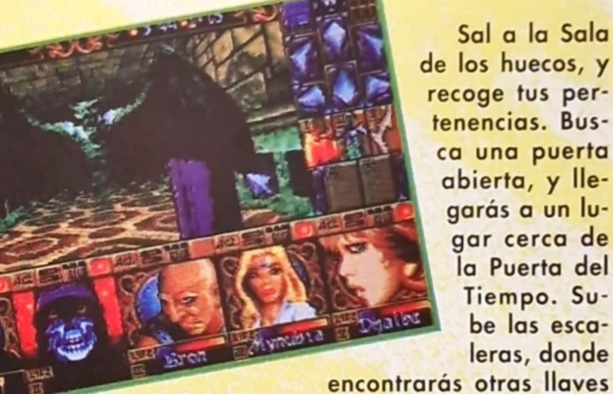
Thina se reunirá con su gran amor, pero para que todo pueda ir bien, Zoltar debe ir con vosotros. Así que deshazte de uno de tus miembros, mejor un guerrero que el mago o el clérigo, ya que éstos últimos son muy útiles por sus hechizos, y a este nivel del juego ya debes tener casi todos los hechizos.

Sal del palacio, vende los uniformes, porque ya no los necesitas, y dirígete al bosque por la puerta que hay en la casa de Mather.

Tras andar un poco, Thina y Zoltar deciden vivir la vida por su cuenta, y te abandonan. Atraviesa la puerta, y Mather te dará un cristal.

DE NUEVO EN LAS MONTAÑAS

Recluta a los guerreros más poderosos que puedas. Brom, protagonista de Ishar 2, es uno de ellos, y se encuentra en las Tabernas del Sur. Regresa a la montaña, y coloca el Cristal de Mather en la máquina temporal. Atraviesa la Puerta del Tiempo, y entra de nuevo en ella, para que ahora viajes en el futuro a las montañas. En el claro donde se encuentran los lobos, y el camino a la máquina, ha aparecido un sendero al Norte. Síguelo, y encontrarás un cinturón mágico. Vuelve a la ciudad, y descansa.



Colócate el cinturón mágico, y regresa al bosque esta vez en el futuro. Mata a los guerreros zombies, y aprovecha la ocasión para buscar una espada demoníaca bastante poderosa. Llegarás a la casa de Mouloo, el hijo de Thina y Zoltar. El te dará una llave de oro, y su mujer te protegerá mágicamente contra el fuego de tu gran enemigo: el Dragón de Shit Vuelve a la Torre, pero esta vez, después de las 12 del mediodía.

JUICIO FINAL

Abre la puerta con la llave de oro. Ve a la derecha y combate contra los fantasmas, cuando estén en el aire busca 2 llaves, y tira de una palanca.

Atraviesa la puerta que antes estaba cerrada. Cruza la puerta, pulsa la palanca del norte y la del sudeste. Atraviesa el corredor, y abre la puerta con una de las llaves.

Hay huecos en las paredes donde debes dejar todas tus posesiones. Sino, una lluvia de flechas te freirá más adelante. Recorre el largo pasillo hasta que encuentres al mago. Puedes hacer uso de tus poderes mágico, y liquidarle a base de puñetazos. Tras matarle, recoge la comida y tesoros. Y algo muy importante, pulsa la palanca.

Sal a la Sala de los huecos, y recoge tus pertenencias. Busca una puerta abierta, y llegarás a un lugar cerca de la Puerta del Tiempo. Sube las escaleras, donde encontrarás otras llaves y sobre todo a los poderosos demonios-murciélago. Mata a todos, y al mago que los crea, que al fin y al cabo ha sido el que ha desatado todo este embrollo.

Tras el mago te espera la Guardia del Caos. Unos demonios especialistas en matar todo tipo de bicho viviente. Si consigues acabar con ellos...

Baja a las escaleras, donde una inmensa caverna te espera. Es la guarida de Shit. Sigue las baldosas, como en el mapa que adjuntamos en el artículo y se abrirá el camino al Dragón. Lo demás es Historia.

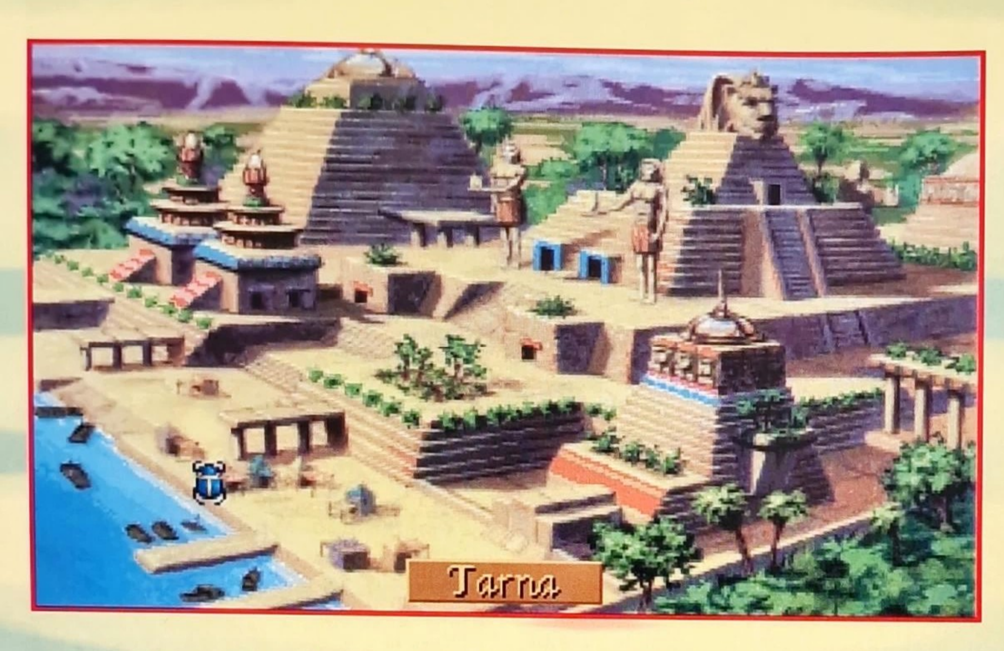
ANGEL FCO JIMENEZ





- OK Tricks & Tracks: QUEST FOR GLORY III
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

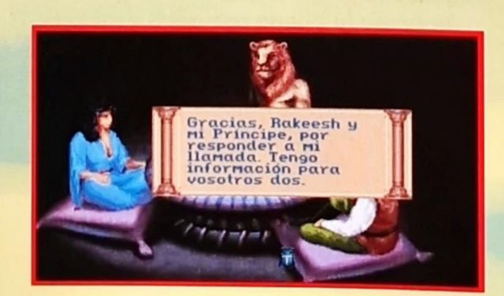
Quest for Glory III

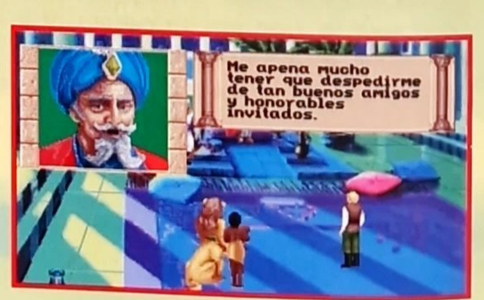


Evitar una guerra es difícil, y más cuando por diversas razones, los pueblos se hallan enfrentados y el odio es sembrado por las fuerzas del mal. En tan difícil situación, el Príncipe de Shapeir tiene un papel primordial, por lo que su historia merece ser contada.

EMBAJADOR

La serie "Quest" de Sierra se caracteriza por su influencia tomada de los juegos de rol. Básicamente parece una aventura gráfica como las hazañas de Roger Wilco, pero en esta ocasión Sierra se ha tomado muy a pecho los asuntos del rol, y podemos elegir entre tres personajes distintos: Guerrero, Ladrón y Mago. Cada uno tiene unas características determinadas, pero lo que es más importante, aunque el objetivo del juego no cambia, las acciones a realizar sí, por lo tanto si finalizamos QG3 de Guerrero, podemos jugar de nuevo como Ladrón y nada será igual a excepción por supuesto, de los escenarios y los distintos seres que nos encontraremos.









SOLDADO DEL BIEN

La solución que aquí planteamos se refiere a la del Guerrero, que tal vez sea la más interesante de todas, pues podemos luchar en escenas tipo arcade, así el juego se hace más variado.

Como consejos previos pueden valer:

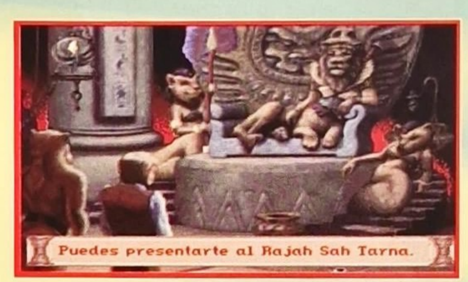
- Hablar todas las frases posibles con todo aquel que se cruze en nuestro camino. Así llegaremos a nuevas pistas. Un sonido agudo como el de una campanita, nos avisará que hemos hecho algo bien.













- Luchar con todos los enemigos posibles de la Sabana que son los más fáciles. Como en cualquier buen juego de rol debemos subir nuestra experiencia y habilidad.
- Comer y dormir de forma regular, aunque más que comer, debemos estar muy descansados antes de combatir a un enemigo muy fuerte.

Aunque seamos guerreros, unas dosis de pociones mágicas siempre vendrán bien.



TARNA, CAPITAL DEL PAIS LEONTAURO

Tras despedirte de los amigos del Príncipe de Shapeir, visita el Bazar. Allí tras ayudar a detener a un ladrón y asistir al posterior juicio, cambia tu moneda por reales.

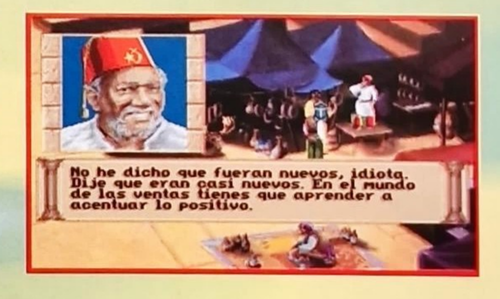
Ahora tienes que comprar unos objetos que te serán de ayuda para el resto del juego, y que podrás conseguir a lo largo de los distintos puestos del Bazar: Estos son: cinco pieles de cebra, una daga fina, una lanza fina, un yesquero, una botella de miel, una cantimplora de cuero, un traje y un collar de cuentas.

Cuando entregues una carta al Katta del Bazar, recibirás a cambio una preciosa figura de madera.

En el extremo más alejado del Bazar deposita una moneda al chico que toca el tambor de forma alocada, luego puedes comprar carne muy barata si regateas hasta el precio mínimo. El vendedor lo aceptará. Normalmente, al regatear el precio de un objeto, puedes conseguir algo realmente barato.

Pasa a la botica y habla con Salim, el dueño. Compra píldoras contra el veneno y ayudale a encontrar los siguientes ingredientes para sus pociones: pluma del pájaro de la miel, agua del Estanque de la Paz, la fruta de la Enredadera

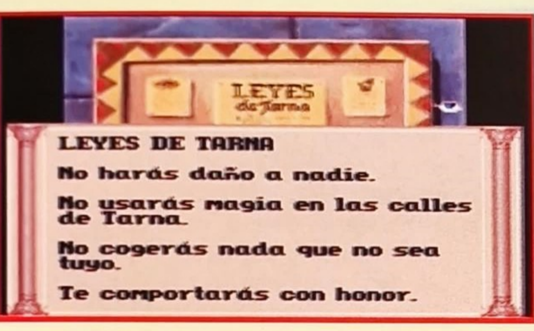








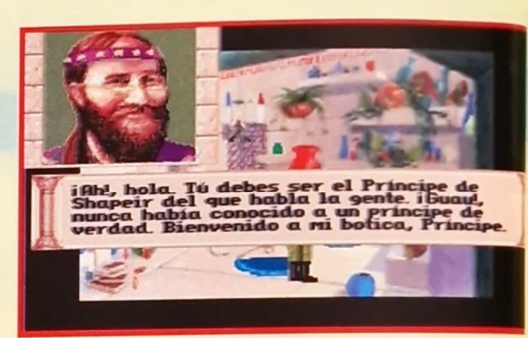


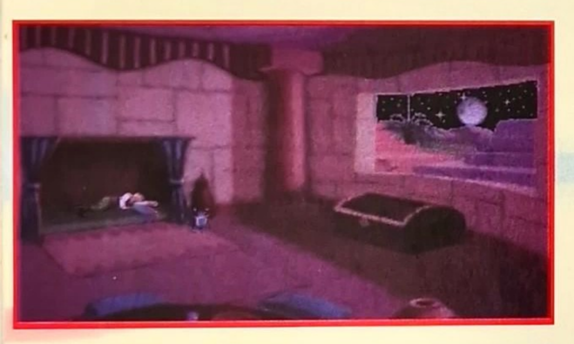


Venenosa y una especie de piedra preciosa llamada "Regalo del Corazón".

Visita el Templo de Sekhmet, la deidad que protege Tarna. Justo cuando íbamos a ser expulsados por profanación, la propia diosa se aparece ante nosotros pidiendo la Gema del Guardián, necesaria para conocer el futuro, y tal vez, el destino de todos.

Bueno, has hecho muchas cosas en tu primer día de Tarna. Entra en la posada, pide una comida, coquetea con la guapa camarera y entra en tu habitación a descansar.







LA SABANA INMENSA

La segunda jornada la vas a dedicar enteramente a matar monstruos de la sabana: hormigas gigantes y hombres-lagarto. Estos últimos siempre llevan una bolsita con dinero que aumentará tu tesoro particular. Te repito, mata todo lo que encuentres, y no huyas a no ser que estes al cero de energía y de puntos de vida.

Al echar un vistazo al mapa, comprobarás que hay dos rocas gemelas al sudeste de Tarna. Allí los Meerbats luchan por conseguir el fruto de las enredaderas.

Justo, cuando hacemos la aparición, una enredadera atrapa a un meerbat.

Enseguida debes correr a ayudarle y aunque seas atrapado con una venenosa trampa, recurre a tu espada para "rebanar" la trampa. Vuelve a la sabana y de nuevo entra en la zona de las enredaderas. El meerbat te espera con un bonito regalo: un fruto de enredadera y un valioso ópalo que recomiendo te lo guardes hasta el final.

Y así puedes pasar el resto del día, luchando contra enemigos o conociendo a excéntricos personajes que no tienen nada que ver con el juego. Una vez







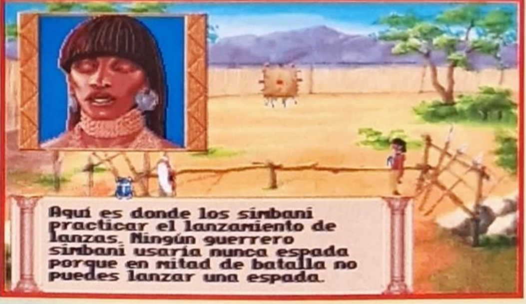


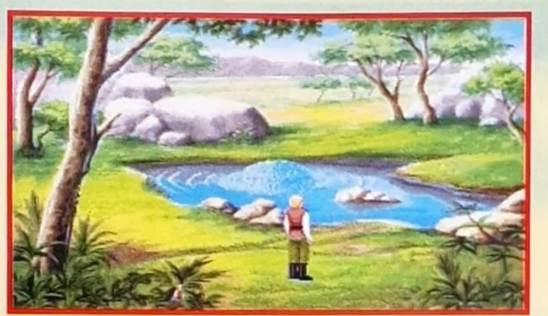












más, Sierra insiste en su peculiar sentido del humor.

SAMBANI, UNA TRIBU NOBLE

Acompañado por tu amigo Rakeesh, viajas hasta la aldea de los Simbani. Allí te encontrarás con Uhura y su hijo Simba, pero lo más importante es que conocerás al Laibon y los problemas que tienen con los hombres-leopardo que al parecer han robado el objeto más preciado de los Simbani: la Lanza de la Muerte, y todo ello puede acarrear una estúpida guerra.

Tras una estupenda cena, baile y algo de juerga en la aldea te retiras con Rakeesh a dormir a la celda de invitados.

A la mañana siguiente, y durante muchos días tienes que practicar con la lanza y el puente de troncos sin caerte. También puedes conocer al hijo del Laibón, que te enseñará a jugar al Awari, mientras te habla de ritos de iniciación y cuernos de dinosaurio. Cuando tu habilidad como lancero sea superior a 200 y derrotes a Uhura en el puente tres veces seguidas, ya estás preparado para ser un guerrero simbani. Pero el rito de iniciación puede esperar todavía un poco, y durante estos días que dura el entrenamiento, puedes partir a la Selva en busca de los ingredientes que te pidió el boticario.

EN BUSCA DE LOS FRUTOS DE LA NATURALEZA

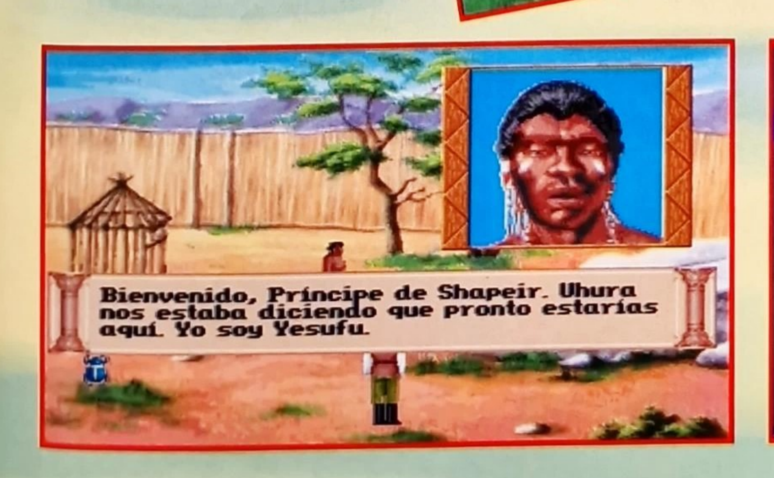
Al sur de la Aldea Sambani, se encuentra el Estanque de la Paz, llena tu dos cantimploras del mágico agua y pon rumbo al Oeste de la Aldea, hasta que encuentres un pájaro multicolor. Siguele hasta que se pose en un árbol con una colmena. Deja el tarro de la miel en el suelo y sal de la pantalla y vuelve a entrar. Una pluma se ha quedado pegada al frasco.

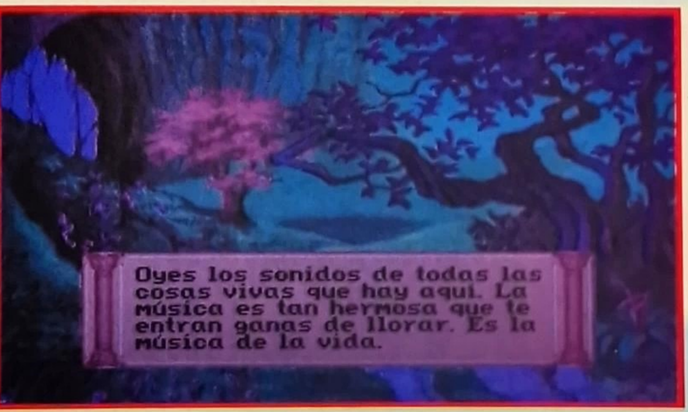
Seguro que durante tu búsqueda, te has encontrado con un terrible tiranosaurio. Véncele y arrancale su cuerno.

Viaja hacía el Este hasta que encuentres un árbol gigante. Sube hasta su copa y habla con el Guardián, una especie de luz mágica bastante simpática. Al contar tu misión, te dará una gema, con la cual podrás hablar con la deidad de Tarna.

En la zona superior del árbol, al echar el agua del Estanque sobre una especie de estructura diseñada por mentes extrañas hace muchos milenios, el Regalo del Corazón aparecerá ante nuestros ojos.

Regresa a la Aldea Simbani, descansa y prosigue con tu entrenamiento. Cuando ya estes preparado, regresa a Tarna.





UN DESTINO GLORIOSO

Entrega todos los objetos que te pidió el boticario para hacer las pociones. Te regalará algunas fortificantes y otras de sanación del veneno, pero te dirá que esperes un día para obtener la de "disipar magia".

Entra al templo y tras dar la Gema a las Sacerdotisas, entrarás en contacto directo con Sekhmet. Tras una serie de preguntas, Sekhmet dará un juicio de tí.

Contesta siempre sinceramente, y en acorde con la naturaleza del personaje que hayas escogido. Un destino se dibujará para tí, y procura que se cumpla.

Más tarde visita a tus amigos en la casa de Kreesha, y comentales todo lo ocurrido hasta ahora. Te darán algunas pistas y valiosos consejos. Tienes el resto del día libre, así que date otra vuelta por el Bazar y el ladrón que acusaste pedirá reunirse contigo por la noche. No tengas miedo de él y asiste a la reunión. Regresa a la posada, pide cena y si en tu mesa hay dos asientos vacíos, entonces un extraño personaje vendrá esa noche. Uno de los pocos supervivientes de una expedición y que el pobre está loco compartirá unas horas de su escasa vida contigo. Cuentos sobre espíritus y muerte serán la constante durante ese tiempo.

Es de noche. Ve a reunirte con el ladrón que te pedirá tu amistad pues se siente muy solo tras el juicio, ya que ha perdido el honor y nadie le hablaba. Dale algo de comida pues está hambriento y retirate a tu posada a dormir.

LOS RITOS DE INICIACION

Entra en la Botica y retira las Pociones que ha preparado Salim. Viaja de nuevo hasta la Aldea Sambani, donde ha sido capturado un hombre-leopardo, que de momento permanece mudo y no contesta a ninguna pregunta. Si le das a beber una de las pociones el prisionero se convertirá en una preciosa muchacha. De momento sigue sin hablar, por lo que piensas si "al casarte" con ella podrás obtener más información de lo que realmente está pasando.

Pero para ello necesito convertirme en un guerrero simbani, así que entrega el cuerno al Laibon y participa en el Rito de Iniciación y "al loro", porque tu competidor va a ser tu amigo Yesufu.

En la prueba del anillo, ata una liana a tu lanza para conseguirlo en el menor número de intentos posibles. Posteriormente y en la cerca de espinas, tira el tronco para cruzarla sin ningún problema.

Mientras corréis de nuevo a la aldea, Yesufu cae en una trampa, auque sea un rival, ayudale.

Debido a tu pericia con la lanza en el puente de los troncos, eres el ganador de los Ritos de Iniciación pero descubres que la amistad y la perseverancia son las verdaderas iniciales. Pide el Tambor Mágico como recompensa.

Habla de matrimonio con la mujer leopardo al Laibón. Te pedirá un precio: cinco pieles de cebra, una lanza fina y un traje. Entregaselos y habla de nuevo con "tu mujer" que te rechazará por ser tan blanquito. Como regalos a tu mujer pueden ser una daga fina, el collar de cuentas y la figura de madera del Katta. Abre la puerta y tu mujer escapará. Sal corriendo a la Selva del Este a buscarla.

JOHARI

Cuando entres en la selva notarás una presencia. Saluda de forma instintiva y tu mujer aparecerá. Se llama Johari y accederá a llevarte a su aldea, pues su padre es el Jefe de la misma. Entregale al Jefe el Tambor Mágico y él a cambio te dará la Lanza de la Muerte. Regresa rápidamente a la Aldea Sambani a entregar la Lanza.

Pronto se celebrará una Conferencia de Paz en Tarna. Durante el Transcurso



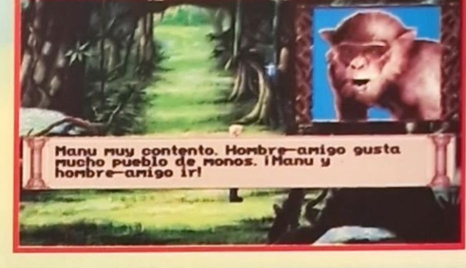












de la misma, el Jefe de los Hombre-Leopardo asesinó al Laibón, recibiendo una herida mortal de una lanza sambani. Al morir el Jefe, se pudo ver la aparición breve de un espíritu que sólo fué percibida por Rakeesh y yo mismo. Ante la ira de Rajah y de los Sambani, Tarna y la Aldea eran lugares prohibidos para mí.

LA CIUDAD PERDIDA

Al entrar en lo más profundo de la jungla, conocerás a Manu, un simpático monito que primero te llevará a tu pueblo y después a la Ciudad Perdida. Cuando lleguéis a la Cascada, recoge unas lianas, y pidele a Manu que las cruze al otro lado, para pasar más fácilmente.

Coloca el ópalo en la Estatua de Anubis y la puerta se aparecerá. Mata a uno de los guardianes y abre la puerta del fondo. Ante tí se encuentra Reeshaka, la leontauro desaparecida y dada por muerta. Pero cuando hablas con ella, un demonio se apodera de su cuerpo. Si luchas, la matarás así que utiliza una de tus Pociones para devolverla a su estado normal.

QUEST FOR GLORY IV
Shadows Of Darkness

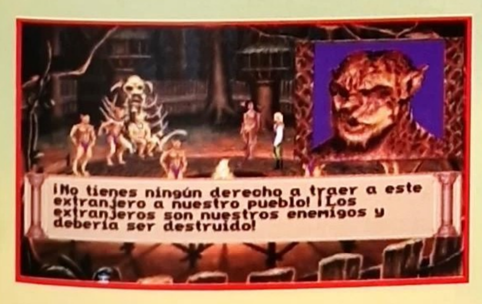
En ese momento aparecerán todos tus amigos a través de un portal mágico, y juntos atravesaréis una puerta que conduce a una Sala de Espejos. Allí lucharéis contra vuestros opuestos.

Gracias a una pequeña ayuda, te dispones a efectuar la lucha final contra el fanático hechicero causante de toda la confusión, pues el quería una guerra para alimentar de almas su Orbe Mágico y llamar así a los Grandes Demonios desde el otro mundo. Lucha contra la Gargola, y cuando la venzas, arroja la Lanza de la Muerte que te diera en el Portal, Yesufu y atraviesa al Hechicero.

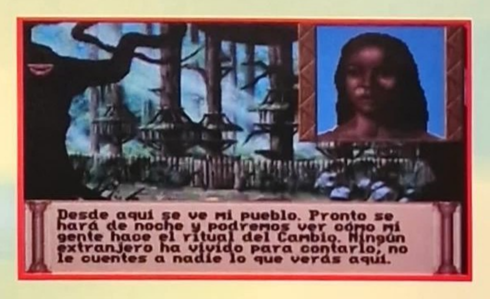
Como última acción coloca tu escudo mágico en el Orbe para destruir el Portal Maligno y enhorabuena porque has cumplido con tu misión.

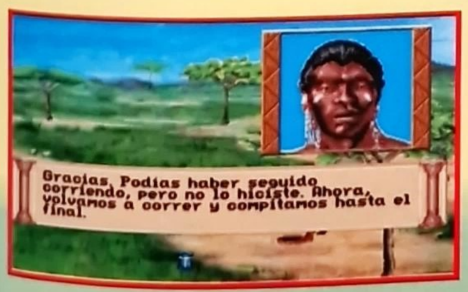
Nos vemos en Quest for Glory IV.

ANGEL FCO JIMENEZ



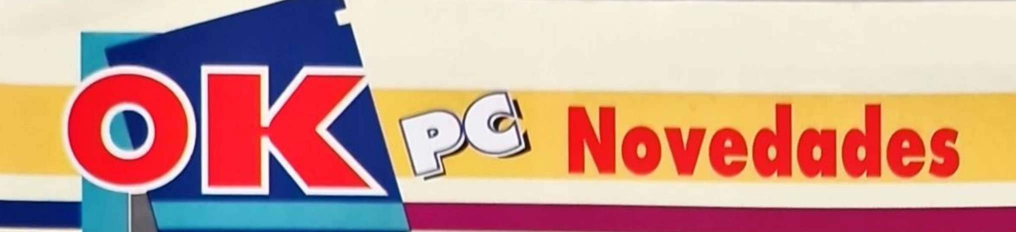












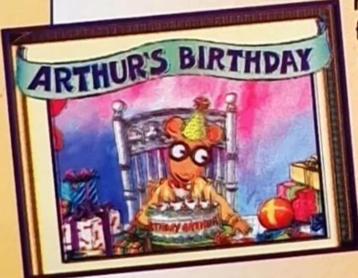
ARTHUR'S BIRTHDAY CD

- **NOMBRE:** ARTHUR'S BIRTHDAY CD
- **COMPAÑIA:** BRODERBUND
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

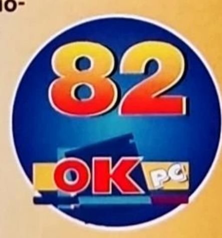
Este programa pertenece a la amplia colección de "Libros Vivos" de la compañía Broderbund. Estos programas funcionan bajo Windows y, por tanto, su instalación es sumamente fácil.

A la hora de ver un cuento tenemos dos formas de acceso. Podemos dejar que sea el ordenador quien nos lea el cuento y se encarge de ir pasando las diferentes páginas, o podemos jugar en cada página del juego. Esta segunda opción es sin duda la más interesante de este programa educativo. Si por ejemplo pinchamos con el cursor del ratón en una tetera, esta se puede poner a cantar una bonita melodía o a servir té. Cualquier rincón del dibujo puede esconder una divertida animación.

La idea básica de este programa es la de enseñar a leer a los niños de una forma amena. Para conseguir su objetivo, este juego va marcando las palabras y frases a medida que las pronuncia, para que el niño empiece a asociar sonidos y letras.



Este cuento está pensado para edades que oscilen entre los seis y diez años, pero también puede ser utilizado por personas de mayor edad para aprender idiomas ya que podemos ejecutar el programa tanto en inglés como en castellano.



DARK LEGIONS-CD

- **NOMBRE:** DARK LEGIONS - CD
- **COMPAÑIA:** SSI
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



El mes pasado ya comentamos el juego Dark Legions, un juego de tablero con grandes dosis de arcade. El objetivo del juego es conquistar el "Orbe del Poder" del enemigo.

Nuestras filas están formadas por todo tipo de criaturas, sacadas del mundo fantástico de los juegos de rol: Demonios, Berseker, Paladines, Vampiros, Sacerdotes, Fantasmas, Conjuradores, Ilusionistas, Orcos, Ogros, Elementales de agua y fuego, Ladrones, etc.

La lucha se desarrolla en dos modos de juego: el comabte de tablero y la lucha cuerpo a cuerpo. En el modo de tablero es posible lanzar hechizos como: cojurar, bolas de hielo, transformarse en piedra, etc. Este modo es el más estratégico. En el modo de lucha cuerpo a cuerpo es donde se ponen a prueba nuestros reflejos. Cada personaje tiene sus características personalizadas con respecto a su categoría y raza.

La versión en CD-ROM no incorpora ninguna ventaja frente a la versión de diquetes, salvo que nos permite ahorrarnos la nada despreciable cantidad de 30 Mb.

El manual del juego está en totalmente en castellano, tanto las instrucciones de instalación, como la explicación del juego.



INDYCAR CIRCUITS

- **NOMBRE:** INDYCAR CIRCUITS
- **COMPAÑIA:** PAPYRUS
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

Siempre es difícil valorar una extensión para un juego, en especial si el programa original ya lleva mucho tiempo en el mercado. En este caso no nos lo han puesto nada difícil ya que Indycar Circuits es toda una apliación de las posibilidades inciales del programa.

Con esta ampliación, que necesita el paquete original, se añaden siete nuevos circuitos de forma automática a la lista inicial. Burke Lakefront Airport: desde Cleveland (Ohio), este circuito te coloca en un inmenso aeropuerto al que se le da forma de circuito y que tiene un pavimento diseñado para aguantar velocidades superiores a 600 Km/h. Si prefieres un circuito con una trayectoria suave donde equilibrar perfectamente tu vehículo, puedes utilizar Phoenix International Racewa, situado en el desierto de Arizona. Surfers Paradise, en Australia, sus chicanes y vistas harán las delicias de los más exigentes. Raceway on Belle Isle Park es un reto lleno de curvas y estrechamientos. Road America te ofrece cruzar a 288 Km/h el preciosos lago Elkhart, situado en Wisconsin. Mid-Ohio Sports Car Course te sitúa en un circuito lleno de túneles y elevaciones. Por último, Pacific Place te traslada al frío Canadá donde la lluvia está a flor de piel.

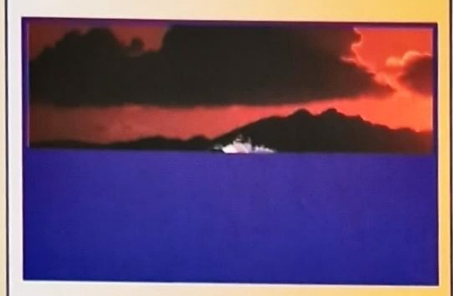


Esta ampliación incorpora algunas novedades como una utilidad de impoesión, una actualización para el modo de dos jugadores, un editor de repeticiones y la generación de archivos RESULTS.TXT.



SEAWOLF - CD

- **NOMBRE:** SEAWOLF - CD
- **COMPAÑIA:** ELECTRONIC ARTS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



La flota naval soviética está navegando desde Arcángel en dirección a Cuba. Tu misión consiste en destruir la flota enemiga, pero oficialmente tú no existes, ¿podrás aguantar la tensión? Este es el reto que te ofrece Seawolf.
Los amantes de las simulaciones de guerra submarina seguro que recuerdan el juego 688. Seawolf está creado por el mismo equipo que el clásico 688 Attack Submarine y se puede catalogar como la mejor simulación de guerra submarina actual creada hasta la fecha.
Este juego en formato CD-ROM te ofrece el mismo excelente juego que salió hace cinco meses en disquetes, pero con una banda sonora en formato CD-Audio que te sumergirá más en esta expléndida simulación.



Seawolf-CD está completamente en castellano, incluso se han doblado las voces. Cuando ordenes una acción tu tripulación te responderá de viva voz.
Seawolf te ofrece: una banda sonora estéreo en 16 bits, vistas de periscopio muy realistas, imágenes digitalizadas de miembros de la tripulación y comunicaciones de guerra, 33 misiones en las que te enfrentarás a más de 65 tipos de naves y aviones y la opción de jugar por módem o red.



SIMCITY - CD

- **NOMBRE:** SIMCITY CD
- **COMPAÑIA:** INTERPLAY
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

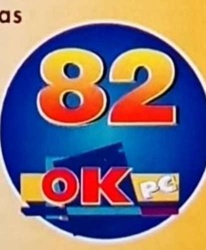




Simcity es todo un clásico en el mundo de los videojuegos del PC. Su gran éxito es debido a que permite una plena libertad de acciones . Por ello, cada partida es siempre diferente y podemos ir aprendiendo de nuestros errores. Simcity es uno de esos juegos que tiene un ajuste de dificultad perfecto.
El gran éxito de este programa ha llevado a que recientemente se lanzase una nueva entrega supermejorada llamada Simcity 2000. La versión en CD-ROM está basada en el juego Simcity clásico y no en la nueva versión.
Simcity CD te ofrece los gráficos clásicos, pero con la posibilidad de seleccionar una resolución SVGA. Gráficamente el juego no se diferencia mucho, aunque se aprecia la mayor definición de los gráficos. Donde realmente se ha innovado es en los vídeos que incorpora el juego. Ahora, cada vez que ocurra algún evento importante en el juego, verás un vídeo con lo que hacen tus habitantes. En total se han incluido unos 130 vídeos diferentes que verás en función de lo que te ocurra como alcalde de la ciudad.



Esta nueva entrega de Simcity nos muestra lo que puede mejorar un clásico con las nuevas tecnologías multimedia y temblamos con pensar lo que podría ser una versión en CD-ROM del último Simcity 2000.

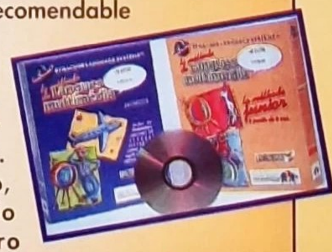


SYRACUSE LANGUAGE SYSTEMS

- **JUEGO:** SYRACUSE LANGUAGE SYSTEMS
- **COMPAÑIA:** INFOGRAMES
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE



El método de aprendizaje de Syracuse Language System se vende en dos versiones, según cual sea la edad del usuario. La primera versión es para niños que tengan a partir de cuatro años y la segunda es para mayores de nueve. Los cursos que se ofrecen son para aprender inglés y francés.
Este programa funciona bajo Windows, con lo cual su instalación es sumamente fácil y la configuración de la tarjeta de sonido es automática. El programa deja a nuestra elección si queremos ocupar algo de espacio en el disco duro o, si por el contrario, queremos ejecutar todo directamente desde el CD-ROM.
El curso se divide en varias etapas, a las que es recomendable acceder secuencialmente, ya que está relacionadas. Por ejemplo, es necesario que primero conozcamos los objetos que hay en un baño, para que después en los múltiples juegos que nos plantea el programa, sepamos identificar los objetos.



El programa dispone de varios niveles de dificultad para ajustarse a los avances del estudiante y el desarrollo que ofrece es excelente. Si estabas deseando aprender o perfeccionar tu acento, estos son los cursos que necesitas.



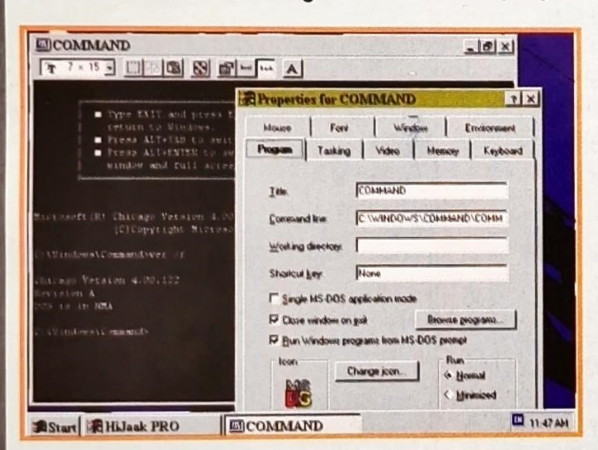


Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.

PROYECTO CHICA

PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE CHICAGO

El interés que ha despertado Chicago en el mundo del PC ha disparado el número de rumores y especulaciones sobre cómo va a ser el nuevo producto de Microsoft. En las siguientes líneas intentamos aclarar algunas de las dudas más comunes que los usuarios tienen sobre Chicago.



El cuadro de diálogo de propiedades está compuesto de múltiples páginas. Aquí observamos la correspondiente a la configuración del nombre del programa.

¿Qué es Chicago y qué supone sobre los sistemas operativos Windows 3.11, Windows 3.11 para Trabajo en Grupo y Windows NT 3.1.?

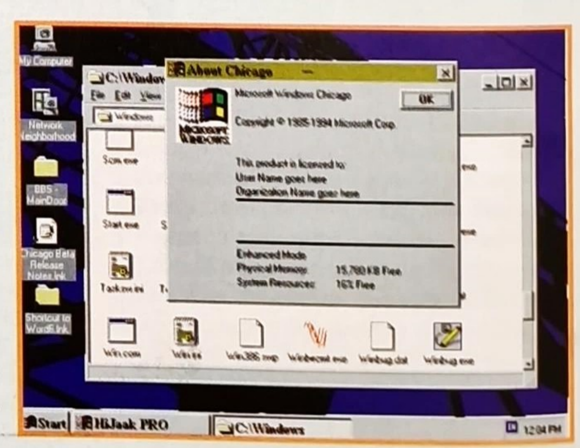
Microsoft tiene una familia de sistemas operativos destinados a utilizar toda la gama existente de hardware para ordenadores compatibles existente en el mercado, a la vez que permite un entorno de usuario único para usuarios finales y un entorno de desarrollo para programadores. Windows 3.x y Windows 3.x para Trabajo en Grupo sobre MS-DOS están pensados para plataformas de sobremesa y portátiles. Windows NT está diseñado para plataformas de alto rendimiento y estaciones de trabajo y Windows NT Advanced Server está destinado como plataforma de servidor.

Chicago será el nombre en código para un proyecto que originará el sucesor de Windows 3.x y Windows para Trabajo en Grupo 3.x. El proyecto Chicago incluye la implementación de nuevas tecnologías que harán que los ordenadores sean más fáciles de utilizar, ofrezcan características de multitarea real y una plataforma fiable para comunicaciones.

¿Por qué Microsoft tiene varios sistemas operativos Windows? ¿No sería más fácil tener un sólo producto? ¿Eso significa que los usuarios y desarrolladores tienen que decidirse por uno de los sistema operativos antes de utilizar un procesador de textos o desarrollar una aplicación?

Hay dos puntos de vista a la hora de definir sistemas operativos -uno para los sistemas de uso general y otro para sistemas de alto rendimiento. No es posible tener un solo sistema operativo que extraiga el máximo rendimiento de todo el hardware disponible al mismo tiempo. Para los sistemas de uso general (portátiles y ordenadores de sobremesa) el primer objetivo de un sistema operativo es conseguir la potencia necesaria para ejecutar toda una gama de aplicaciones mientras se minimizan al máximo los recursos utilizados de la máquina. Para sistemas de alto rendimiento (por ejemplo, una estación de trabajo con dos procesadores o servidores RISC multiprocesador) , el sistema operativo debe exprimir al máximo las capacidades del hardware y ofrecer los servicios más avanzados que requieren las aplicaciones.

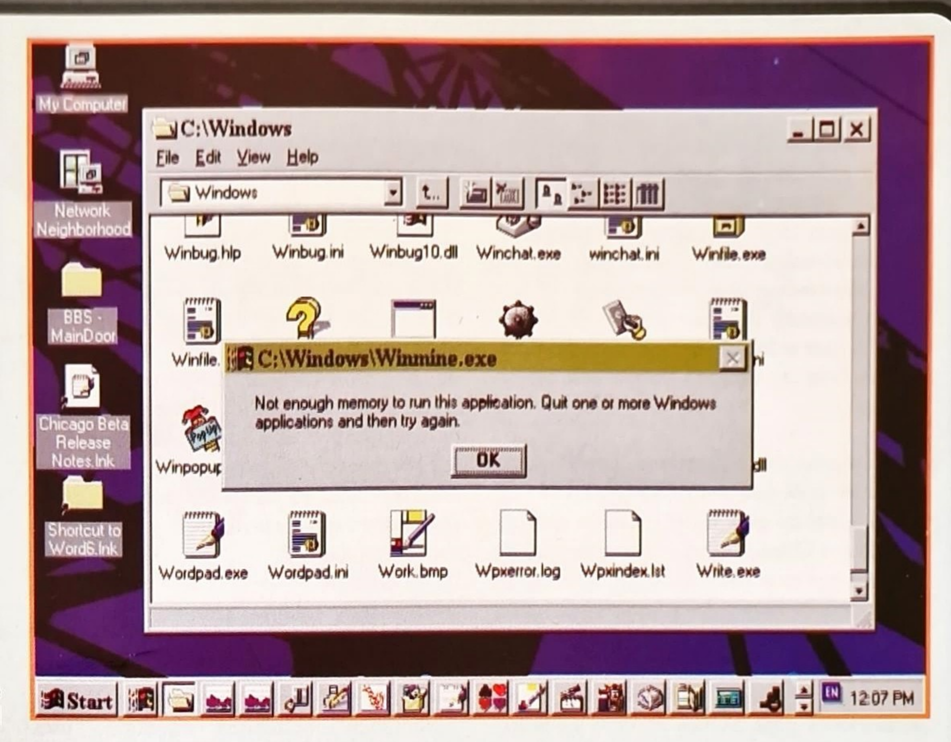
Cuando los ordenadores de gama baja se vayan haciendo más potentes, la tecnología utilizada para los sistemas operativos de alto rendimiento se utilizará en los sistemas de uso general.



Pero no todo es tan bello como parece. Chicago sigue teniendo problemas con cantidad de recursos disponibles. Tras abrir varias sesiones observamos que sólo disponemos del 16% libre.

Para los desarrolladores, Microsoft tiene una única plataforma Windows, definida por las APIs de Windows. Los desarrolladores pueden escribir una aplicación que corra en cualquiera de los sistemas operativos de la familia Windows. Si quieren, pueden escribir una aplicación que tenga como objetivo un sistema operativo en especial porque necesiten alguna determinada característica, pero no es un requerimiento a priori.

AGO II



Y como era de esperar, al agotar los recursos el nuevo Windows nos presenta el mensaje tan temido

¿Cuándo podremos utilizar Chicago?

El producto saldrá cuando los usuarios que están utilizando las versiones beta den el visto bueno al producto. Se prevé que Chicago salga al mercado en la primera mitad del año 95. No obstante, predecir la fecha exacta de salida al mercado del producto es muy difícil, ya que posee muchos y muy importantes avances y debe de pasar unas rigurosas pruebas de calidad y compatibilidad antes de salir al mercado.

¿Cuáles son las características y los beneficios para el usuario de Chicago? ¿Qué es lo que le falta a Chicago?

Para los usuarios, Chicago será un gran paso adelante en la utilización de ordenadores de sobremesa, cada vez más fáciles de usar, con multitarea real y una plataforma segura de comunicaciones. La facilidad de uso vendrá por la utilización de la tecnología Plug and Play y por un interfaz del usuario más intuitivo. Chicago será un completo sistema operativo en modo protegido, que no necesitará una versión de MS-DOS, incluirá las APIs de 32 bits, y soportará multitarea en modo protegido y multithread para aplicaciones 32 bits. Las características de comunicaciones se verán acentuadas por un sistema integrado de redes de alto rendimiento, con correo incorporado y características como acceso a redes remoto y sincronización de ficheros para ordenadores remotos y portátiles.

Chicago será asimismo una actualización sin riesgo para usuarios de Windows 3.x. Chicago será compatible con la mayoría de las aplicaciones y drivers escritos para Windows y MS-DOS, facilitando una rápida transición a las nuevas características del interfaz de usuario. El rendimiento de las aplicaciones ejecutándose bajo Chicago en máquinas 386 con 4 Mb será el mismo que bajo Windows. En máquinas con más memoria, el rendimiento se incrementará de forma significativa con respecto a Windows 3.11. El programa de instalación tendrá un proceso de puesta en marcha muy seguro y sencillo para los usuarios finales, y tendrá herramientas para los administradores de sistemas para ajustar al máximo las posibilidades de instalación de Chicago.

Chicago no será independiente del procesador utilizado, ni soportará sistemas de multiprocesamiento simétrico. No soportará las normas de seguridad C-2 ni código UniCode. Esas características no son necesarias ni pueden ser desarrolladas para las plataformas de uso común mientras se intenta actualizar el enorme grupo de usuarios con plataformas Windows. Si esas características son importantes para el usuario, el producto a utilizar es Windows NT.

Hay rumores de versiones de Chicago para plataformas distintas a la Intel, ¿es esto cierto?

No, Microsoft no está trabajando en versiones de Chicago para plataformas distintos a las Intel. Windows NT es el sistema operativo transparente al procesador utilizado y está disponible en la actualidad para plataformas Intel, MIPS y Alpha, estará disponible para procesadores PowerPC a finales del año 94 y más adelante para otro tipo de plataformas. Chicago está diseñado para instalarse en los sistemas en donde actualmente se utiliza Windows, que está basado exclusivamente en procesadores de la familia Intel.

El término Chicago es un nombre en código, ¿qué nombre tendrá el producto final que salga al mercado?

No se han tomado decisiones en relación al producto final.

¿Qué ocurrirá con la línea de productos MS-DOS?

Microsoft continuará mejorando MS-DOS tanto como los usuarios lo requieran. Las versiones futuras se aprovecharán de la tecnología de modo protegido desarrollada en el proyecto Chicago. Las aplicaciones actuales basadas en MS-DOS continuarán siendo compatibles con las nuevas versiones de MS-DOS.

¿Se ejecutarán en Chicago mis aplicaciones Windows? ¿Y las de MS-DOS?

Si, Chicago ejecutará la aplicaciones actuales Windows y DOS, así como las aplicaciones escritas para las APIs de 32 bits. Algunas utilidades tendrán que revisarse para poder ejecutarse en Chicago, como las aplicaciones que reemplazan el Shell o el Administrador de Ficheros. El

nuevo shell de Chicago tiene características que le relacionan estrechamente con el sistema. Los programas que emulen el shell necesitarán algo más que reemplazar el Administrador de Archivos o el Administrador de Programas y las herramientas de manejo de ficheros tendrán que adaptarse a las características de nombres de ficheros largos que ofrece Chicago.

¿Funcionarán mis aplicaciones con Chicago al menos igual que con Windows 3.11?

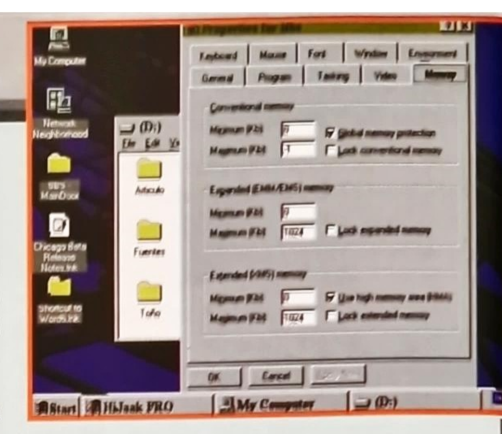
Sí, la idea es que todo usuario que se actualice a Chicago ejecute sus aplicaciones y tareas con una efectividad al menos igual que como lo hace con Windows 3.1. Ya que una gran parte de los usuarios de Windows utilizan máquinas 386 con 4 Mb de RAM, Chicago debe de dar unas prestaciones equivalentes en esos sistemas. Los usuarios no van a tener que añadir memoria a sus equipos para poder ejecutar Chicago.

Los usuarios que estén ejecutando aplicaciones en Windows 3.x o Windows para Trabajo en Grupo 3.x y ya necesiten más de 4 Mb de RAM seguirán necesitándolos cuando instalen Chicago, ya que éste no reduce de forma mágica las necesidades de memoria de esas aplicaciones.

¿Qué es Plug and Play? ¿Qué beneficios tenemos con la tecnología Plug and Play?

Plug and Play es una tecnología desarrollada conjuntamente con los más importantes fabricantes de hardware que incrementará drásticamente la integración del hardware y el software. Plug and Play define cómo se debe de comunicar el software con cualquier dispositivo conectado a un PC.

La tecnología Plug and Play permite la instalación y configuración de dispositivos sin la intervención del usuario. Plug and Play permitirá al usuario convertir un simple equipo de sobremesa en una estación multimedia, simplemente "insertando" una tarjeta de sonido Plug and Play, una tarjeta de vídeo en tiempo real y un CD-ROM, y al arrancar el ordenador, podrá utilizar sin más todos esos componentes. La tecnología Plug and Play permite sistemas que pueden ser configurados de forma dinámica, y consigue una drástica reducción del precio del hardware compatible con esta tecnología, ya que define un estándar de fabricación, en el que un único controlador sirve para toda una familia de hardware.



Cada elemento dispone de un menú de propiedades en el que configurar diversos (no demasiados parámetros).

¿Cuándo dispondremos de aplicaciones que utilicen toda la potencia de Chicago? ¿No tendremos que esperar mucho tiempo?

Los desarrolladores de software que están escribiendo aplicaciones para Windows 3.1 y Windows NT disponen de las directrices que Microsoft facilita para escribir aplicaciones para Chicago, de tal modo que habrá en el mercado aplicaciones a 32 bits tan pronto como Chicago salga al mercado. Ya había más de 230 aplicaciones a 32 bits a finales del año pasado y otras aparecerán pronto. Otros desarrolladores están esperando a que salga Chicago al mercado para poder probar sus aplicaciones en un producto final, con lo que se espera que la venta de aplicaciones a 32 bits se dispare en los 90 días siguientes a la salida de Chicago al mercado.

¿Qué beneficios ofrecerá Chicago a los desarrolladores? ¿Qué se piensa hacer para facilitar el desarrollo de aplicaciones Windows?

El lenguaje de programación Visual Basic ha simplificado en gran manera el desarrollo de aplicaciones Windows y habrá un soporte avanzado para desarrollarlas en 32 bits para Chicago. Microsoft está además actualizando el Visual C++, así como el soporte OLE para estas aplicaciones.

¿Incluirá Chicago el Visual Basic para Aplicaciones?

No, Visual Basic para Aplicaciones se venderá como producto separado. Esto no quiere decir que no se desarrollen aplicaciones que lo lleven incluido, como Excel 5.0 o Word 6.0.

★Windows NT

El interface con el usuario

Windows NT es algo más que una atractiva herramienta para programadores. ¿Qué tiene reservado para nosotros, los usuarios?. He aquí una serie de características útiles:

Para empezar, puedes introducir una clave de acceso personal para entrar en el ordenador, sin la cual no será posible acceder a los programas. No obstante, si prefieres prescindir de esta característica puedes desactivarla de diversas maneras.

Otra novedad consiste en un Administrador que define qué funciones pueden utilizar los diferentes usuarios. En el caso de que varias personas compartan un mismo ordenador, resultará posible asignar distintos derechos a cada una. Windows NT también cuenta con una herramienta de protección de los archivos, mediante la cual distintos usuarios pueden acceder a determinados archivos y directorios. Puedes asegurarte de que ciertos usuarios no entren en determinados directorios, o bien, evitar que ejecuten aplicaciones específicas, así como el que sólo les sea posible leer -sin modificar- determinados archivos.

En cuanto a las características de Windows NT para trabajar en red, cabe destacar sus funciones de servidor y cliente, la posibilidad de saber quién utiliza qué recursos, así como de definir qué recursos -archivos, directorios e impresoras- pueden ser utilizados por otros usuarios.

Asimismo, Windows NT cuenta con una interfaz incorporada a un UPS (suministro de energía ininterrumpido) inteligente, capaz de aceptar señales del UPS que avisen en caso de que se produzca la interrupción de la alimentación o que informen acerca del estado del nivel de la batería del UPS.

El monitor de rendimiento consiste en una utilidad que muestra y registra los datos relacionados con el rendimiento del sistema, como por ejemplo, la utilización del disco y el procesador.

Asimismo, cabe encontrar una utilidad denominada backup de cinta, SCSI y QIC-compatible.

El Control avanzado de impresoras constituye un Administrador de impresoras perfeccionado que te permite configurar los controladores de impresión de diversas maneras, como por ejemplo, definir los recursos de impresión, imprimir páginas de separación y bloquear los controladores a ciertas horas del día. Finalmente, el sistema de archivos de NT es un nuevo sistema que admite la introducción de nombres de archivo o de directorio que contengan muchos caracteres.



CINE

JUEGO MORTAL

Edward Furlong, en el papel de Michael, conocido por su papel en "Terminator 2", es un joven como otro cualquiera. Un día decide insertar un juego de realidad virtual, que promete darle la experiencia más terrorífica y definitiva de su vida.

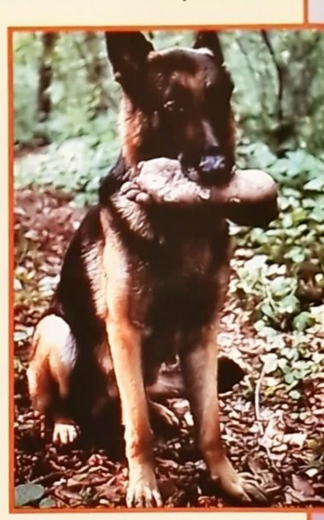
Al insertar el CD-ROM del juego, Michael se ve transportado a un callejón y comete un brutal asesinato. Cuando se asegura de que su víctima está muerta, se encuentra de nuevo en su habitación. Al día siguiente se dará cuenta de que lo que hizo en el juego no ha sido ciencia ficción, sino realidad.

Cuando llega el segundo CD-ROM, Michael decide romperlo. En ese momento aparece un personaje de ficción, por la pantalla de su PC, que le hace chantaje y le obliga a asesinar a los testigos. Michael se ve así sumergido en un "thriller de suspense de alta tecnología", del que sólo viendo la película sabréis el final.

CINE

SOUVENIR

Yoshio es un joven japonés que viaja sólo por Europa. Durante el vuelo a Barcelona queda fascinado por Rita, una atractiva azafata. Cuando están en el aeropuerto la aborda para hacerle una foto. Rita al despedirse se coge por error la maleta de Yoshio, que es idéntica a la suya. Una simple confusión de equipajes que cambiará el rumbo emocional de su viaje y que los conducirá a un destino imprevisto.



LIBROS

COLECCION: Guía Práctica
TITULO: **LOTUS 1-2-3 V.4 PARA WINDOWS**
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: Jorge Rodríguez Vega

En esta guía el lector encontrará gran parte de las posibles aplicaciones que pueden ser desarrolladas con Lotus 1-2-3. Entre ellas podemos citar: la creación de hojas electrónicas, elaboración de gráficos, impresión de hojas de cálculo y gráficos, creación y gestión de bases de datos, uso de macros, etc.

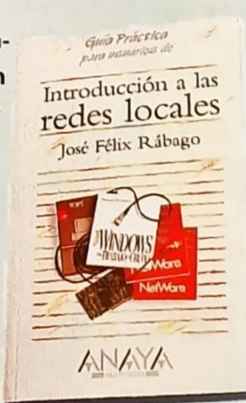
Esta guía incluye multitud de ejemplos que ayudan a sacar el máximo partido al programa. Incluso se han incorporado casos prácticos de carácter genérico que permiten crear hojas de trabajo adaptadas a las necesidades específicas de cada usuario.

P.V.P.: 1.451 Ptas. + IVA

COLECCION: Guía Práctica
TITULO: **INTRODUCCION A LAS REDES LOCALES**
EDITORIAL: Anaya Multimedia
AUTOR: José Felix Rábago

Debido al gran incremento en el número de redes locales instaladas en España, es necesario que los usuarios de ordenadores personales conozcan sus características.

Este libro trata todos los conceptos importantes en el mundo de las redes locales como: la configuración, topologías, técnicas y medios de transmisión, protocolos, normas, tarjetas de red, arquitecturas, etc.



Por último, se incluye un amplio resumen de las técnicas y dispositivos utilizados para la comunicación de las redes locales con el exterior y los diferentes sistemas operativos de red más populares como Windows NT, Apple Talk y LAN Manager.

P.V.P.: 1.451 Ptas. + IVA



Toda la información del mundo CD ROM y Multimedia

Ya no hay escusas. Ahora, por fin, dispone de la mejor y más actual publicación para acceder al universo CD ROM y Multimedia. Los mejores artículos divulgativos que pondrán a su alcance todos los conocimientos necesarios; análisis de productos punteros de la tecnología CD ROM/Multimedia; noticias para estar al día; novedades y tendencias ... y nuestras secciones fijas.

Pero lo mejor de todo:

¡Un CD ROM cada mes repleto de centenares de megas con programas, imágenes, sonidos, juegos... y muchas cosas más!

CD WARE Multimedia

Lo mejor del universo CD ROM

Software multimedia

Sonido

Entrevista

EL KIT DEL MES

Pza. República Ecuador, 2-1º. 28016 Madrid
Tno: (91) 457 53 02. Fax: (91) 457 93 12



OK PC CORREO

OKPC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten

ALONE IN THE DARK

¿Cómo se mata al monstruo de la gruta y a las ratas del desván en este excelente juego?
¿Con qué se distrae a los fantasmas de la sala de baile?
¿Cómo se mata al fantasma-pirata?

JAVIER GOIRICELAYA
GORLIZ

RESPUESTA

* Ni al monstruo de la gruta, una especie de gusano gigante, ni a las ratas del desván les puedes hacer daño. La única alternativa que te queda es esquivarlos. El gusano del desván te matará siempre que intentes acceder a las grutas por tal lugar, así que busca otro camino.
* Los fantasmas de la sala de baile están esperando a "bailar". Como son fantasmas necesitan un tema musical que este de acuerdo con su condición. Ponles un disco llamado "La Danza de los Muertos".
* Para acabar con el fantasma pirata necesitas utilizar una buena espada medieval. En la masión encontrarás al pie de la escalera una armadura maldita que te ataca si te acercas. Lo que tienes que hacer es lanzarle algo contundente, como una figura que pese mucho.

VARIOS

¿Qué ventajas tiene el CD-ROM? ¿En qué consiste el CD-ROM?
¿El juego Drácula es de CD-ROM?
¿Qué juegos hay del estilo de Elvira II?
¿Cómo se cruza el río para pasar a Volathar en el juego Ishar II?
¿Me podéis recomendar un buen programa antivirus?

MIGUEL RODRIGUEZ
VALENCIA

RESPUESTA

*Un CD-ROM es un lector de Compact Disc, idénticos por fuera a cualquier CD musical del mercado. Este lector se coloca como cualquier otra unidad en el PC, ocupando un tamaño idéntico al de una disquetera de 5 1/4".
La gran ventaja de un CD-ROM es que en él caben más de 600 Mb de información, aunque sólo puedes leer los datos y no sobreescribir en el CD-ROM. Los juegos que sacan partido a este soporte son auténticas películas interactivas.
* En el mercado existen dos juegos basado en Drácula. Dracula Unleashed es una aventura con vídeo interactivo, toda una experiencia multimedia. El juego que se vende en disquetes es un arcade al estilo de In-Extremis.
* Aventuras del estilo de Elvira II son todas las de rol. Te podemos recomendar las series Ishar, o Eye of the Beholder, así como el novedoso Lands of Lore.
* En cuanto a tu problema con Ishar lo que tienes que hacer es matar al monstruo que hay en el puente. Como es muy fuerte, lo que tienes que hacer primero es debilitarle con flechas disparando desde lejos.

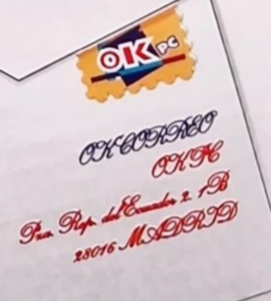
MANIAC MANSION II

Estoy en el futuro con Laverne y los tentáculos me encierran en la cárcel cuando me ven. ¿Dónde encontrare un disfraz para lograr avanzar en la aventura?

CARLOS SUAREZ
MADRID

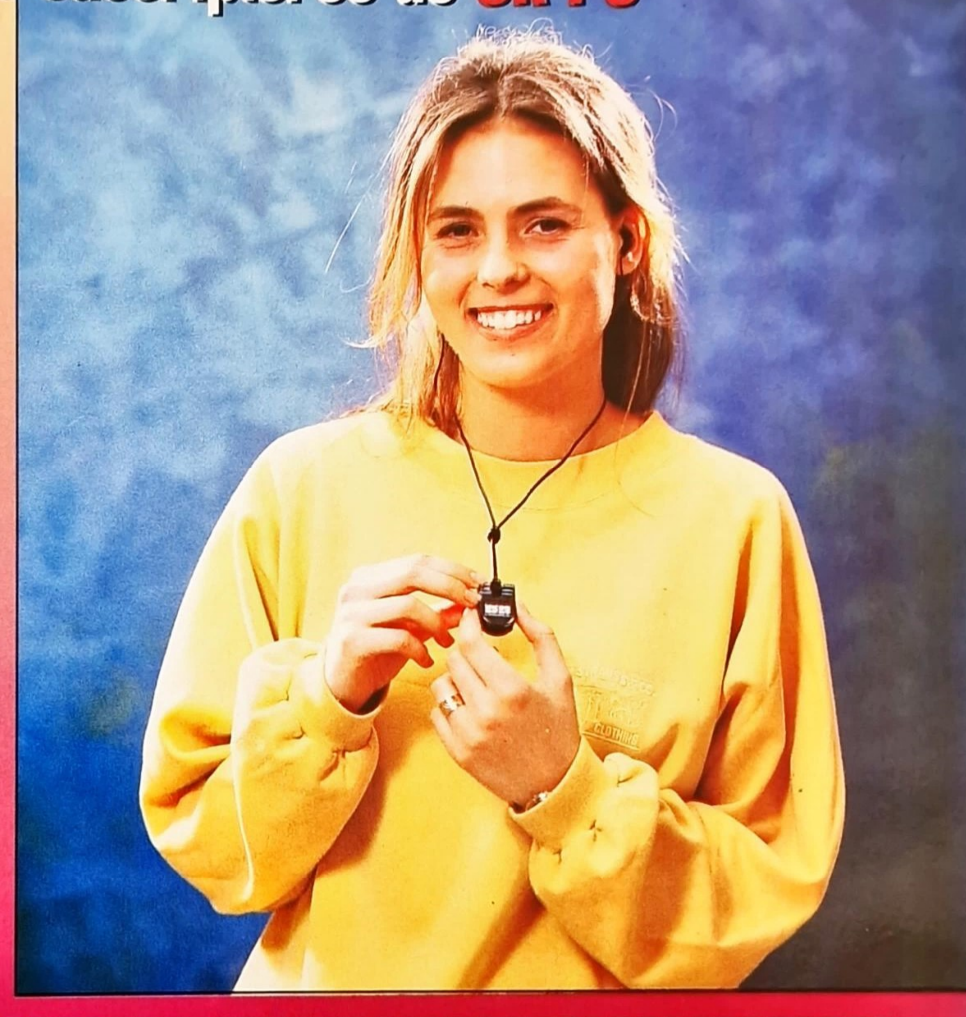
RESPUESTA

El disfraz que buscas es una bandera. Lo primero que tienes que hacer es cambiar su diseño, sustituyendo el modelo inicial de la bandera de los Estados Unidos en el pasado. Cuando des el cambiazo en esa época, verás que en el futuro aparece una nueva enseña en el tejado de la casa moderna, en forma de disfraz de tentáculo.
Para bajar nuestra nueva ropa del tejado de la casa, tendrás que utilizar una manivela que se acople a la polea del mástil de la bandera.



¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK PC



FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK PC

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____ 1er. APELLIDO ____

2º APELLIDO ____

DOMICILIO ____ NUMERO ____ PISO ____

C. POSTAL ____ CIUDAD ____

PROVINCIA ____

EDAD ____ CIF o NIF ____ TELEFONO ____

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA-REEMBOLSO
☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

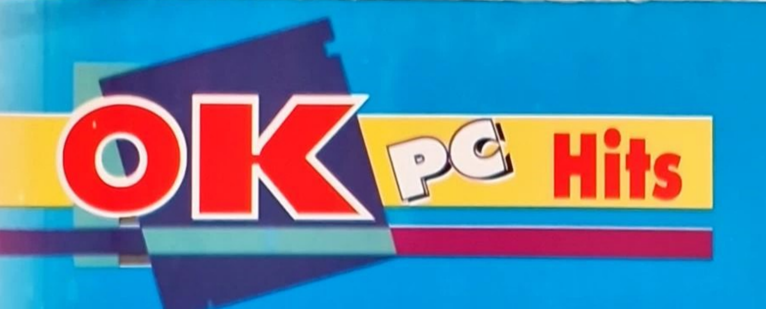
☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ____199____ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

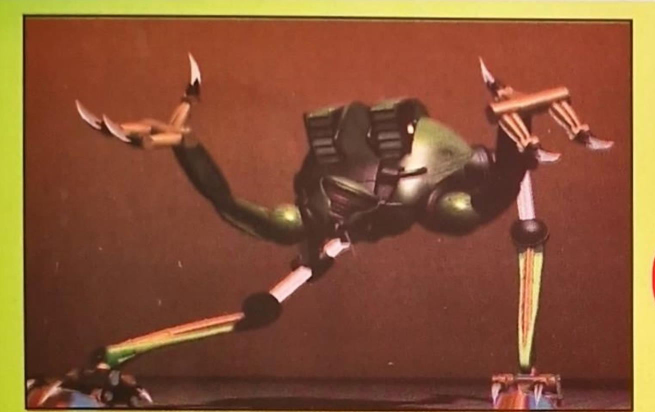
Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



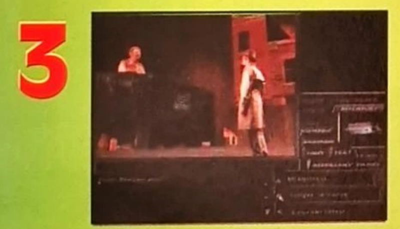
RISE OF THE ROBOTS (Mirage/Erbe)
Los robots se han propuesto dominar el mundo al tomar conciencia de sí mismos. La única alternativa es luchar con sus mismas armas e introducir un robot luchador que sea capaz de destruir el ordenador central.

2

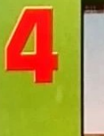


DOOM II
(ID Software/Erbe)
El infierno muestra todo su poder y sólo hay un hombre capaz de detener el mal. Si quieres carnaza para tu PC no dejes pasar esta segunda parte.

3



UNDER A KILLING MOON
(US Gold/Dro Soft)
LLega la primera aventura interactiva que permite una total libertad de movimientos en 3D.


4



THE DAWN PATROL
(Empire/Arcadia)
La mejor simulación de combate áereo basada en la Primera Guerra Mundial. Ponte a los mandos de tu biplano.


5



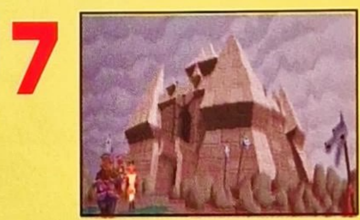
ARMADA WING COMMANDER
(Origin/Dro Soft)
Estrategia y acción serán necesarios si quieres vencer la próxima oleada de naves kilrathi.

6



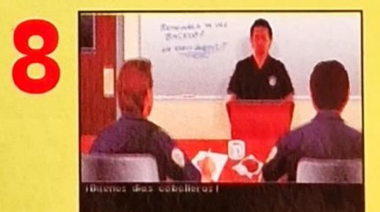
PGA 486 TOUR GOLF
(Electronic Arts/Dro Soft)
Música tranquila, excelentes gráficos, numerosas opciones... todo está preparado para que juegues al golf.

7



INHERIT THE EARTH
(New W.C./Proein S.A.)
Si quieres vivir una aventura de fábula disfruta con este juego. Salva al zorro de la culpabilidad por un crimen que no ha hecho.

8



BLUE FORCE
(Tsunami/Erbe)
La vida de un policía puede ser muy excitante e intrigante. La venganza por la muerte de tus padres está en tus manos.

9



SYSTEM SHOCK
(Origin/Dro Soft)
Un misterioroso accidente rodea una estación espacial. Investiga y ten cuidado con los invasores.


10



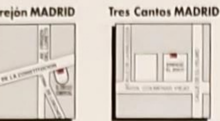
I. TENNIS OPEN
(Infogrames/Erbe)
El juego de tenis más real de la historia. Movimientos digitalizados, música CD y comentarios de viva voz, son su punto fuerte.



Estos son tus centros Mail

Centro	Dirección	Teléfono
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24	TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12	TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106	TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)	TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4	TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA	TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1	TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º	TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES	TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64	TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS	TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5	TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84	TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3	TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6	TEL: 566 76 64
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA	TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1	TEL: 21 82 71
ZARAGOZA (NUEVO CENTRO)	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS)	TEL: 53 61 56
Sta Cruz de TENERIFE (NUEVO CENTRO)	SABINO BERTHELOT, 4	TEL: 291254

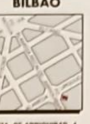




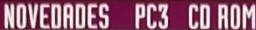






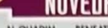
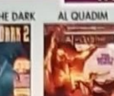



NOVEDADES PC3 CD ROM

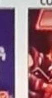




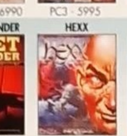


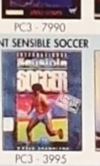





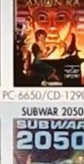






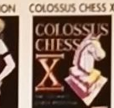
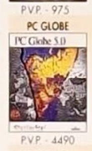
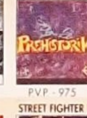

Título	Precio
1942	PC3 - 7995
ALONE IN THE DARK	PC3 - 7950
AL QUADIM	PC3 - 7990
BENEATH A STEEL SKY	PC3 - 6990
BLACK SECT	PC3 - 5990
CHAOS ENGINE	PC3 - 6995
COOL SPOT	PC3 - 5990
CORRIDOR 7	PC-4995/CD-5495
DARK LEGIONS	PC/CD - 6990
D-DAY	PC3 - 5995
DETROIT	PC3 - 4995
DELTA V	PC3 - 7990
EYE OF THE BEHOLDER III	P.V.P. - 7990
F 15 III	PC-9990/ CD-13990
FIELDS OF GLORY	PC3 - 6495
FIFA SOCCER	PC3 - 5990
FLEET DEFENDER	PC3 - 7995
HEXX	PC3 - 6990
INCA 2	PC/CD - 4750
INT SENSIBLE SOCCER	PC3 - 3995
ISHAR III	PC3 - 5995
KICK OFF III	PC3 - 5490
KING QUEST VI	PC3 - 7700
LAURA BOW	PC-6650/CD-12900
PACIFIC STRIKE	PC3 - 8990
PC BASKET 2.0	PC3 - 2500
PC FUTBOL	PC3 - 2500
PIRATES GOLD	PC3 - 6995
PLANET FOOTBALL	PC3 - 5490
QUEST FOR GLORY III	PC3 - 7700
SAM & MAX	PC/CD - 7700
SUBWAR 2050	PC3 - 7995
TANKS	PC3 - 7990
THE BLUE & THE GREY	PC3 - 5995
THE HORDE	PC/CD - 7990
THEME PARK	PC-6990/CD-7990
TIE FIGHTER	PC3 - 7700
TORNADO	PC/CD - 4750
UFO	PC/CD - 6995
WING COM. ARMADA	PC/CD - 6990

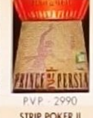
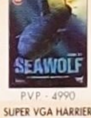
OFERTAS PC3 CD ROM












Título	Precio
ALIEN BREED	P.V.P. - 1995
ASHES OF EMPIRE	P.V.P. - 2495
ATAC	P.V.P. - 2495
BODY BLOWS	P.V.P. - 1995
CHISTMAS LEMMINGS	P.V.P. - 975
COBRA MISSION	P.V.P. - 2995
COLOSSUS CHESS X	P.V.P. - 975
CRAZY CAR 3	P.V.P. - 1495
DAUGHTER OF SERPENT	P.V.P. - 2990
ELF	P.V.P. - 975
F 14 TOMCAT	P.V.P. - 1495
F 15 II	P.V.P. - 2495
HEART OF CHINA	P.V.P. - 2995
IGOR	P.V.P. - 3990
INDY ULTIMA CRUZADA	P.V.P. - 975
INT. CHAMP. GOLF	P.V.P. - 595
ISHAR	P.V.P. - 975
ISHAR II	P.V.P. - 1995
KAISER	P.V.P. - 975
KICK OFF	P.V.P. - 975
LIVERPOOL	P.V.P. - 975
LOTUS	P.V.P. - 975
MANCHESTER EUROPA	P.V.P. - 975
ONE STEP BEYOND	P.V.P. - 975
PC GLOBE	P.V.P. - 4490
PREHISTORIK	P.V.P. - 975
PRINCE OF PERSIA II	P.V.P. - 2990
SEAWOLF	P.V.P. - 4990
SHADOW SORCERER	P.V.P. - 1995
SIM CITY 2000	P.V.P. - 4990
SIM FARM	P.V.P. - 3490
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 2995
SPACE RACER	P.V.P. - 975
STREET FIGHTER II	P.V.P. - 1195
STRIP POKER II	P.V.P. - 975
SUPER VGA HARRIER	P.V.P. - 1995
THE HUMANS	P.V.P. - 1495
UNLIMITED ADVENTURES	P.V.P. - 1995
WORLD CUP USA 94	P.V.P. - 3990
XENOBOT	P.V.P. - 1495

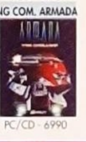
CD ROM CD ROM





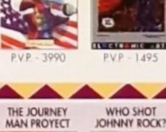










Título	Precio
7th GUEST	P.V.P. - 6990
AEGIS	P.V.P. - 12900
BLUE FORCE	P.V.P. - 4995
DRAGONS LAIR	P.V.P. - 9990
FALCON GOLD	P.V.P. - 9990
HELL CAB	P.V.P. - 11900
MAD DOG MCCREE	P.V.P. - 3990
MAD DOG McCREE II	P.V.P. - 7990
MEGARACE	P.V.P. - 9990
MYST	P.V.P. - 7990
PC BASKET 2.0	P.V.P. - 4950
REBEL ASSAULT	P.V.P. - 9990
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE	P.V.P. - 4995
THE 11TH HOUR	P.V.P. - CONS
THE JOURNEY MAN PROYECT	P.V.P. - 7990
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	P.V.P. - 7990





PACK 10 CD-ROM volumen 2

NUEVO **5.990**

- PC KARAOKE
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- SPACE QUEST IV
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

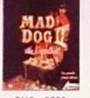
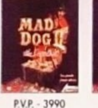



MORPHOLOGY 101

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS.

8.500




PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

Título	Precio
DR. SHAREWARE II	3.990
SO MUCH SHAREWARE	3.990
TOO MUCH SHAREWARE	3.990
NIGHT OWL	4.990
SHREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990

PACK 10 CD-ROM volumen 1

¡SUPER PRECIO! **4.990**

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC



HABLEMOS INGLES

CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA
30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
EJERCICIOS GRAMATICALES

9.900

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS

- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

3.990




PACK ANNIVERSARY

10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA

- LORD OF THE RING
- BARD'S TALE
- ANOTHER WORLD
- CASTLE
- STARTRECK 25 AN.
- BATTLE CHESS
- MINDSHADOW
- WASTELAND
- DRAGON WARS
- TASS TIMES

8.990

Compilation

DAS BOOT
MEGAFRTRESS
ALES OF THE GREAT WAR

3.450

TREASURE PACK

6.990

- CLIP ART NOVICE
- PHOTO PRO VOMUME 3 PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY
- CD FUN HOUSE 9.0
- FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
- PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS
- QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS
- NEWSBYTES
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION
- SUPERTOONS



GUIA TURISTICA

LA PRIMERA GUIA EN CD-ROM. MAS DE 1.000.000 DE DATOS DE ACCESO INMEDIATO, QUE SE COMBINAN CON IMAGEN, SONIDO Y VIDEO. HOTELES, PARADORES, BALNEARIOS, CAMPINGS, FIESTAS TURISTICAS, CAMPOS DE GOLF, RUTAS, MUSEOS, MONUMENTOS...

3.700

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

3.990




EXPLOSSION 3

4.900

- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

WOODSTOCK

UN PASE MULTIMEDIA DEL MEJOR FESTIVAL DE TODOS LOS TIEMPOS. JANIS JOPLIN, JEFFERSON AIRPLANE, THE WHO...
CREA TU PROPIO AMBIENTE

8.700

EDUCATIVOS




Título	Edad	Precio
JUEGA/APRENDE FORMAS	DE 2 A 5 AÑOS	3490
JUEGA/APRENDE COLORES	DE 2 A 5 AÑOS	3490
EL PINCEL MAGICO	DE 5 A 14 AÑOS	2990
DISCOMIX	8 EN ADELANTE	3490
AV. EN EL PAIS ENCANTADO	DE 2 A 8 AÑOS	2990
PUZZLE LA CENICIENTA	DE 4 A 12 AÑOS	2990
PUZZLE CAPERUCITA	DE 4 A 12 AÑOS	2990
PUZZLE PINOCHO	DE 4 A 12 AÑOS	2990
PUZZLE GATO CON BOTAS	DE 4 A 12 AÑOS	2990
LITTLE MONSTER AT SCHOOL	DE 3 A 8 AÑOS	CD ROM 5990
ARTHURS BIRTHDAY	DE 6 A 10 AÑOS	CD ROM 5990
TEDDYS BIG DAY	DE 2 A 5 AÑOS	CD ROM 4995

JOYSTICK










Modelo	Precio
RAIDER 5	2.990
PYTHON	1.995
MEGASTICK	1.895
DELTA RAY PC	1.990
TORNADO	3.490
AXYS	5.350
ANALOG GRAVIS	7990
FLIGHTSTICK	11.500
STARFIGHTER 5	2.595
PAD GRAVIS	4.500




Sound BLASTER Pro Value Edition

16.990

Sound BLASTER 16 Value Edition

23.990

GAME BLASTER CD16

- SOFTWARE DE JUEGOS: CONSPIRACY, SINDICATE, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SIMCITY 2000, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500. THE SIMULATIONS. ADEMAS LOTE DE 4 JUEGOS DE MICROPROSE.
- OTRO SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC.

64.900

KIT CD-ROM

- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb. TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms, BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.




34.900

SB 16 MultiCDASP	39900	SB 16SCSI 2 ASP	45990
SB 16 MultiCD	31990	SB AWE 32	59900




ULTRASOUND GRAVIS

29.900

ULTRASOUND MAX

39.900



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 3802892



ENVIOS CONTRARREMBOLSO
GASTOS DE ENVIO
250 CORREO / 750 AGENCIA

De la mano de Sid Meier's el creador de Civilización llega uno de los juegos más esperados del año

COLONIZATION

